
Joybank
Gagnez une
SATURN
le mag des consoles
Joypad
N° 48 • 32 FRANCS
DECEMBRE 1995
+ Joypad International 32 pages
Sega Rally
Virtua Fighter 2
Virtua Cop
La riposte de Sega
DISCWORLD
PLAYSTATION:
la soluce
L'ultime jeu
de plates-
formes
16 bits
Super
Mario
World 2
Super Nintendo
Castrol
MICHELIN
SCOOP!
Earthworm Jim 2 PlayStation et Saturn
Les toutes premières images
T 4161 - 48 - 32,00 F
JOYPAD N° 48 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,95 $ • PORTUGAL CONT. 1000 ESC • ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45

98%

Pour halluciner, fixez la page de droite 3 minutes.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



Miyamoto a concentré tout son talent sur Super Mario World 2 pendant 4 ans. C'est tout dire sur ses qualités.

99%
Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +
AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island !»

Player One
Milouse (Journaliste)

99%
Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power
Sumo (Rédacteur en Chef)

97%
Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits. Il s'appelle Yoshi's Island.»

Joypad
Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6
Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player
Goombas (Redacteur en Chef)

Guerre des consoles : reprise des hostilités

On pensait que les consoles 16 bits allaient s'éteindre, paisiblement, comme les grands mammifères. On croyait qu'elles allaient progressivement disparaître, que les éditeurs, conscients de l'existence d'un parc naturel gigantesque, s'en donneraient à cœur joie et que la lutte n'en serait que plus acharnée. Eh bien, force est de constater que nous n'avions pas tout vu. L'enthousiasme communicatif des consoles de la (ou des, comme on voudra) nouvelle génération aura fait "tache d'huile". Seul Nintendo reste fidèle à ses très nombreux adeptes. Pour cette fin d'année, la Super Nintendo aura de quoi se remplir "le ventre". Pensez donc. Un Yoshi's Island et un Donkey Kong Country 2 suivent de près un Killer Instinct. Bien sûr, l'Ultra 64 arrive. Au moment où vous lirez ces lignes, je reviendrai du Japon et de son tumultueux Sho Shin kai où la tant attendue NU64 sera enfin dévoilée. Pourtant, en Europe, Nintendo s'applique à satisfaire ceux qui n'ont pas encore craqué sur la génération 32 bits. Sega, de son côté, passe à la vitesse supérieure et compte bien, dans son élan, enfin concurrencer sérieusement la PlayStation. Les mauvaises langues voyaient la Saturn techniquement en-deçà de la PlayStation : ils vont pouvoir changer d'avis. Sega Rally et Virtua Fighter 2 les feront rêver. Enfin, Sony poursuit son petit bonhomme de chemin et vend chaque jour plus de PlayStation et de jeux. Trois mois après la commercialisation de la machine, son succès est assuré. 1996 marque un passage vers une dimension nouvelle du jeu vidéo. Le dynamisme de chacun des trois principaux acteurs de ce marché devrait à lui seul suffire à assurer son avenir. Il y a un an, certains chroniqueurs enterraient les jeux vidéo. 1996 leur prouvera qu'ils ne sont pas morts.
Video Game's not dead !

T.S.R.

Une cassette comprenant 25 minutes de vidéo (DOOM, WEAPONLORD, WATERWORLD...) était jointe au n°47 de Joypad vendu en kiosque à prix majoré. Cette cassette est à la disposition des abonnés sur demande écrite accompagnée d'un chèque de 9 F pour participation aux frais de port et adressée à : CASSETTES JOYPAD, BP 21, 10355 MARIGNY LE CHATEL Cedex. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



som

J O Y P A D 4 8 D



LES ASTUCES, TIPS, TRUCS, MACHINS ET BIDULES...

Le gériatre mais néanmoins fort sympathique Tonton Stef' laisse la place aux jeunes. Du coup, les astuces ont la forme et changent de look.



LA JOYBANK "SPÉCIAL SEGA"

Une Saturn dans vos poches, une ! Tous à vos billets, Sega vous offre la totale !



LES P.A.

Cherche P.A. pour satisfaire envie d'échanges, de ventes ou de dons en tout genre. Faire vite, SVP !

Joypad International (votre 32 pages d'infos mensuelles !) vous dévoile ce mois-ci, Beyond the Beyond un RPG 100% 3D sur PlayStation, mais aussi In the Hunt, un shoot sub-aquatique délirant et ... DBZ Saturn, enfin...

Joypad INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°48 • DECEMBRE 1995

Beyond the Beyond
Au-delà de l'aventure sur PlayStation...

Retour en force !
Dragon Ball Z Saturn
Sega tente sa chance

TESTS ET PREVIEWS

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Marie Hedon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourdine Nini (TRAZOM), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix.
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Correspondant aux USA : Sebastien Hamon
Abonnement : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : SLJ, Champa, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un supplément de 32 pages, un poster posé sur le supplément (le tout filmé) et une planche de 4 POGS™ Earthworm Jim ™.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p133.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°s) : 1490 FB
Illustration de couv. : SEGA RALLY CHAMPIONSHIP © SEGA
Illustration de couv. Import : DRAGON BALL Z © SHUEISHA/TOEI ANIMATION/BANDAI





Ce mois-ci, le courrier sera placé sous le signe du monologue ostentatoire. Oh, bien sûr, tout ceci sera fait pour que vous puissiez un minimum comprendre les écrits. Un style dialectique très intéressant, qui part chercher loin dans des notions profondes. J'ai apprécié, donc je vous fais un courrier dans ce style-là. Mon Dieu, aurais-je un style littéraire de procuration? C'est une catastrophe, une de plus. Réduisons-la vite en citant mes sources : Jean-Paul Bourre, sur la radio "Ici et Maintenant".

Un jeu gratuit offert par Sega

Salut à tous !
Si je vous écris, c'est parce que j'ai un gros problème ; je m'explique : dans le Joypad du mois de novembre, vous écrivez que tous ceux qui ont acheté une Sega Saturn officielle à un prix dépassant les 3 000 francs peuvent avoir un jeu gratuit offert par Sega. J'aimerais que vous m'expliquiez quelle est la démarche à suivre pour obtenir ce jeu qui m'est dû.
Eh bien, il te suffit de téléphoner au 46 62 12 12, et tous tes problèmes s'arrangeront comme par magie. Encore faut-il avoir une Saturn officielle et la facture (ou garantie) qui va avec. La technologie, ami, au service du démuni. C'est quand même ça, le concept de solidarité financière.

Lozach Sébastien

K.Rool jr a plein de questions

Ma très chère équipe de Joypad,
-L'histoire des pogs, je m'en fous ! Mais je n'ai pas reçu la K7 du numéro 47, est-ce normal ? **Très normal, puisque la Poste a refusé d'envoyer des Joypad pesant un tel poids. Pour recevoir sa cassette, c'est très simple, il vous suffit d'appeler la charmante Laurence qui nous tient lieu de secrétaire. Et hop, tous vos problèmes s'arrangeront. La classe ! Ou plus simple, regardez dans le sommaire pour la recevoir directement chez vous.**
-Le prix du "Mag des consoles" a augmenté because ?
Tout simple, l'ami. Le prix s'élève du fait que la cassette vidéo, ben c'est pas les lutins de la Roche aux fées qui les fabriquent gratuitement. Il faut donc les payer, ces cassettes. Pour les abonnés, ils leur faudra juste payer les frais de port de la cassette.
-Ou en est le retour d'Envelop'pad ?
Eh bien, il n'aura tout simplement pas lieu. En effet, TSR notre grand rédac'chef n'a pas reçu assez de réponses pour que la reprise ait lieu. C'est dommage !
-Comment cela se fait-il que vous n'ayez pas encore testé Mario World 2 et Donkey Kong Country2 sur Super Nintendo, bande de fainéants ? Super Power, eux, les ont notés. **Ah ? T-t-t-t. Ce ne sont pas des tests, mais des previews ; la différence est de taille. Si si, je t'assure, regarde mieux. Enfin, lis, quoi ! Tu sais, ces petits machins qui se baladent entre les photos ?**
-À ton avis, quand les prix de la Saturn et de la PlayStation baisseront-ils ?
Après Noël, quand les gens en auront achetées. Janvier, février, ce sont les grandes périodes de baisse des prix. On pourrait penser le contraire, mais justement non. Ne suivez pas la masse, attendez janvier pour vos 32 bits. Enfin, cela n'engage que moi.
-Que penses-tu de la pub pour la PlayStation ?
Le type avec ses lunettes est très rigolo. Je sais pas, mais il a une tête de fabricant de suppositoires... ou alors d'une espèce de Jerry Lewis raté. Le destin de cet homme, ami, est cruel. Imagine-toi ce pauvre homme, qui croise chaque jour des gens dans la rue, ami. L'extrapolation de la non-connaissance, mais qui passe par une référence du vécu, ami .
-Pourquoi les yeux de l'emblème SuperStar Joypad de Kof'95 sont-ils différents ?
La différenciation raciale, ami. Spinoza l'avait dit, le type change, comme le cahier fait référence. Tu saisis le concept, Asie-yeux bridés, cette référence aux mythes passés, aux imageries raciales d'Épinal, tout ça...
-Robert, il ressemble à Greg!
La Bible ne se suffit plus à elle-même.
-Où en est l'U64 ?
Tout est dans les News de ce mois-ci... et surtout du mois prochain avec les premières images des jeux U64 ainsi qu'un reportage complet sur le Sho Shin kai, salon japonais de référence.
-Pourquoi de moins en moins de Joy$?
Le but est simple, il faut acheter plus de magazines. Le grand capital nous corrompt. Je plaisante, c'est pour accorder plus de place aux jeux.

K-Rool Jr.

Cherche jeunes testeuses,

(belles, intelligentes, sympa,et riches : contactez Greg)

Salut Greg, je ne dirai pas que je trouve Joypad meilleur que les autres magazines pour deux raisons : la première est que vos chevilles collectives risqueraient d'exploser, et la seconde, c'est que vous avez tous votre spécificité et votre identité.
Est-ce que la carte Mpeg sur Saturn est compatible sur les machines japonaises et U.S. ? **Il est des concepts, jeune fille, qui n'abreuvent pas de suite l'inconscient humain ; il faut d'abord que le concept précité atteigne le surmoi. Une fois le surmoi maîtrisé, les cartes Mpeg seront compatibles avec des consoles de nationalités différentes.**
Existe-t-il un adaptateur universel qui fasse également Memory-Card par exemple pour Myst français sur Saturn japonaise ? **Cette chose bénie est dans le commerce. Une fois de plus, les aventuriers de l'adaptateur, ces "pirates" de l'industrie vidéo-ludique écumant les mers de technologie, existent. Il faut te renseigner chez tes sympathiques vendeurs.**
Est-ce que Little Big Adventure sur PC va sortir sur Saturn ? **Il semblerait bien que non, enfin pour le moment. Après, tout peut changer, une étincelle de génie, et hop, on décide de se convertir, on se lance, comme Bob Denard, à la conquête de nouveaux territoires. Mais pour l'instant, non. Par contre LBA II sortira au moins sur PlayStation et donc peut-être (et même sûrement sur Saturn).**
Pourquoi n'y a-t-il pas plus de filles qui testent les jeux ; s'il vous faut des volontaires, je peux vous en trouver.

Plus de filles pour tester ? Y'a qu'à envoyer vos photos et vos CV les filles !
Merci de vos réponses.

Lucie Marin

Le câble de mes rêves

Salut. J'espère que je suis dans la rubrique courrier des lecteurs. **Tu es sur la voie, ami. L'éveil est tien...**
Quand l'adaptateur pour relier une Saturn française à une chaîne hi-fi sortira-t-il, et à quel prix ? **Comme le goéland, tu confonds, tu fais un amalgame entre le potentiel et le fonctionnel. Tu étends tes ailes, alors que voler t'est difficile. Ce câble est fort loin d'exister, comme la falaise sans rochers que tu cherchais pour t'échouer, tel ce bateau mort d'avoir trop navigué. Cet adaptateur n'est pas prévu pour le moment.**

Aubain Damien

La pêche aux gros poissons

Salut cher magazine préféré !
Je vous écris pour vous poser quelques questions.
1) Qu'est-il arrivé à l'Entreprise, la console 128 bits Sharp dont vous avez parlé dans le numéro 30 (avec le Schtroumpf en couverture) ? **Vois-tu, ami, la dialectique t'as enserré dans ses filets. Heureux d'avoir suivi le conformisme de la tradition qui vise à mentir de manière honorable le 1er avril, nous avons commis la facétie, comme le bouffon la commet pour son roi, de monter de toutes pièces une fictive machine.**
2) Pourquoi avez-vous testé Raiden Project sur PlayStation dans le Zapping ? Je réclame, au nom de la France, un test complet en deux pages. **La piètre qualité du jeu nous en empêche, ami. Le jeu a eu une bonne note par un testeur qui aimait. Mais celui qui n'a pas aimé a mis la note méritée lors du test officiel.**
3) Pourquoi avez-vous augmenté le prix de Joypad ? Et dites-moi aussi pourquoi tous les magazines de jeux vidéo font le même nombre de pages (164) ? Les magazines ont le même nombre de pages ? **Eh bien, ma foi, je ne sais pas. Peut-être qu'ils ont tout simplement le même nombre de pages que NOUS, ces infâmes copieurs ? L'augmentation du prix se trouve justifiée par la cassette vidéo. Trois francs pour une cassette de 25 minutes, je trouve la chose assez peu onéreuse, non ? Et puis; pour les pages, dis-toi que le Joypad que tu as entre les mains fait 180 pages (Joypad+poster+ Joypad Int.).**

Un lecteur qui a oublié son nom.

Tous ces chiffres me pèsent

Cher Greg, si je t'écris, c'est parce que je m'ennuie. J'ai rien d'autre à faire, et mon devoir de comptabilité me pèle. Enfin soit ! J'ai trouvé quelque chose d'étrange. Non pas sur la culture des morpions, mais sur le CD de Killer Instinct. Il y a une chanson cachée ! Hé oui ! Après la chanson 15, de la plage 16 à 29, c'est du vide, et sur la plage 30 il y a une musique de 37 secondes. À plus ! **Que voilà une bonne chose à apprendre ! Merci bien de l'information. Et nous, plutôt que d'attendre ce flux d'informations, faisons comme ce Corto Maltèse du jeu vidéo, tel l'explorateur-aventurier qui part sur les océans, navigue et explore tout ce qui n'est pas encore connu par l'homme.**

Duquesne Thomas

Greg brother is watching you

Hé, Greg ! Qu'est-ce que tu fous à "Animeland" ? Remarque, c'est cool quand même ! Ah sacré Greg, partout celui-là !

Deedo

Oui ben euh... Tiens, achetez "Animeland", très bon fanzine de l'animation. N'oubliez pas qu'à cracher dans la soupe, on se verse des bols de glaviots (ndlr : Greg, grand poète devant l'Eternel).

"Greg Masqué, viens nous sauver !!"

Une fois de plus, les vilains sont présents, le chaos et l'immoralité règnent dans le domaine des jeux vidéo. Une fois encore, les pauvres fans de Nec vont sombrer dans un Noël de l'oubli, du facile et du commercial. Pourtant, il est là, il veille, il fait respecter la justice, qui est-il ? C'est Le Greg Masqué! Enfin, le Greg Masqué, il est vachement aidé par le Griffon Masqué en fait. Le Griffon Masqué propose donc, pour Noël, Necfans, un produit de rêve ! Pensez donc, le nouveau numéro du PC Engine Power Fan, avec tenez-vous bien, une cassette vidéo dedans ! Vite vite, envoyez 30 francs plus 16 francs de frais de port au Nec Giga Club, 6 rue Domrémy, 69003 Lyon. Une tonne de surprises vous attendent. Sans compter la carte du club "Nec Avantage" qui vous permet d'avoir des réductions sur certains magasins spécialisés Nec. Vite, écrivez!

Le retour de la vengeance du fils du coin du Greg Masqué

-Je rappelle à la clientèle choquée, que dans cette rubrique c'est le second degré qui est de rigueur...
-Je rappelle aussi à la généroristé de mes chers lecteurs, que je fais une collection de tout ce qui est Goldorak. Toute offre est la bienvenue, à transmettre au journal bien évidemment.
-Tant qu'on est dans le charitable, je me permets de vous dire que je rachète vos jeux Nec sur Paris et sa région. Pareil, journal, blabla...
-À BD Expo, j'ai rencontré des gens sympathiques qui font des fanzines sympathiques. Le premier se nomme "Kawai", et pour 20 pages vous avez, tout en couleur, l'histoire de dessins animés auquels vous ne comprendriez rien autrement. La classe ! Ajoutez à cela un supplément avec une petite BD érotique, et vous aurez la joie de n'avoir peut-être pas forcément gâché 20 francs.
-Le second c'est "Tokidoki", le fanzine "top délire et jolipascher" qui cause lui aussi de jeux vidéo et de dessins animés. Pour 13 francs, il sera vôtre, avec des articles rigolos et une couverture en couleur (ouah, pas cher !). Écrivez à Raphaël Poisier, 10A, rue Alfred-de-Musset, 21000 Dijon.
-Bonjour à Samuel Herpin ainsi qu'à ce lecteur anonyme : ils nous ont bien gentiment envoyé des cartes postales du Japon et de Floride.
-Lu dans la notice de "Nba Jam Tournament" : "Les joueurs 1 et 2 forment une équipe, et les joueurs 2 et 3 forment l'équipe adverse". Le joueur 2 a intérêt à se la donner...
-Lu dans la notice de "Fever Pitch Soccer": "Vous hurlerez de douleur lorsque le Fonceur se frayera un passage sur le terrain et vous enverra dans la foule hostile." Vive les traductions mot à mot.
-Lu dans la notice de "Spirou" : "S'accrocher aux ballons est très pratique, mais cela peut aussi s'avérer être très utile..." C'est pratiquement utile ?

Cybertribu toi-même !

A première vue, rien ne distingue Paco de la masse des ados. Peut-être a-t-il le teint un peu plus pâle que la moyenne, les yeux un peu plus fatigués, un plus plus cernés. Mais autrement, rien ne trahit chez lui l'"otaku", c'est-à-dire l'obsédé de jeux vidéo et de dessins animés japonais. (...) En fait, Paco ne vit plus en France ; spirituellement, il vit là-bas. Au Japon.

Ainsi, si dans sa chambre vous tombez par hasard sur un illustré arrivé directement de Tokyo, dont les caractères se lisent naturellement de haut en bas, ne vous inquiétez pas. La lecture des "mangas" - c'est le nom de votre découverte - n'est généralement qu'un premier symptôme de la japonisation des adolescents. La mue s'est faite lorsque, gamin, Paco a commencé à se shooter au "Club Dorothée" sur TF1. (...)

Désormais, le soir, lorsque Paco lâche enfin votre petit écran, c'est pour aller se connecter sur un autre écran. (...)

La japachose sert ainsi de sas d'accès au réseau mondial. À l'instar de Paco, nombre d'otakus sont devenus des internautes avertis. Le nerd (NDLR : "cousin américain de l'otaku") est un adolescent parfaitement représentatif de la cybergénération. : s'il parlait, son langage vous échapperait. Le nerd ne vit que pour et par son ordinateur. Internet est une véritable aubaine pour lui car il peut, enfin, communiquer tout en restant seul. (...) Lorsqu'il sort de chez lui, c'est pour s'attabler le plus vite possible à un cybercafé, où il n'aura pour seul interlocuteur que l'écran du Net qui lui sert de miroir. Là, il peut "surfer" des heures durant sur le World Wide Web (la "grande toile d'araignée mondiale"). Paco aura tout ce qu'il faut pour faire un bon "hacker". Autrement dit, un pirate informatique. Paco vivra des émotions virtuelles à la vitesse de la lumière, ce qui le conduira peut-être en temps réel... en prison. Sa pâleur ne l'y fera guère remarquer.

Thomas Lebègue, "Le Nouvel Observateur", n°1617 du 2 au 8 novembre 1995.

Certaines personnes pensent, à tort, qu'il suffit de savoir écrire correctement pour être crédible. Pourtant, ce n'est pas parce que l'on tient un discours en apparence intelligent que l'on évite à coup sûr le ridicule. Ce cours texte aura au moins le mérite de définir avec précision ce que peut être un poncif (autre terme du jargon des "gens qui ont raison"). Un poncif, c'est réussir à mettre dans le même sac les fameux "otaku", les fans d'animation en général, les joueurs de jeux vidéo, les utilisateurs d'Internet tout en parlant de "virtualité" ou de "cybergénération". Ça c'est du concentré ! Du concentré de quoi, je vous laisse y réfléchir, mais en tout cas, ce texte s'avère être d'une indéniable richesse. Pfiou ! ... Je n'ai pas encore tout compris... Néanmoins, et sans entrer dans le détail, on s'aperçoit que les "mangas" conduisent d'une façon fort logique à... la prison. La dernière transition me semble d'ailleurs, et de loin, la meilleure. Notre brave Paco, en connaissant tout d'Internet, deviendra un dangereux criminel qui finira derrière les barreaux. Bien fait ! Mais ce brillant raisonnement peut se mettre un peu à toutes les sauces. Visez donc ! Roberto, cuisinier de père en fils, manie les couteaux à la perfection. Seulement, à passer autant de temps avec des couteaux, notre bon Roberto perd la tête et tue sa patronne adorée. Il paraît qu'un jardinier l'a déjà fait... mais pas au rateau. Paco et Roberto sont donc dans le même bateau. Des monstres hanteraient-ils les cuisines de nos grands restaurants ? J'imagine d'ici la tête des parents attentifs au devenir de leurs chères têtes blondes : "Tu ne deviendras pas cuisinier, c'est trop dangereux !" Si l'on met ça à la mode, par le biais d'un regard nouveau, ça nous donne de l'Internet à gogo, et de la japanimation en veux-tu en voilà. Mais, dans ce cas de figure, on serait alors obligé de trembler. Trembler devant ce que l'on ne connaît pas, et que, de toute façon, on ne cherche pas à connaître. Les parents se lassent, les mœurs changent, où sont donc les boucs-émissaires ? Chez nous, les êtres humains, les dangers s'appellent Sida, hépatite ou bien radioactivité. On ne comprend pas tout, mais on en voit les effets. Que Paco reste dans sa réalité virtuelle : elle n'est qu'une partie de lui-même. Et que l'on cesse pour une fois d'extrapoler ou bien de faire de malades mentaux les représentants d'un nouveau monde technologique. Que le Moyen Age reste avec sa "Piste aux étoiles" et ses collections de timbres. On ne lui a rien demandé, qu'il nous laisse tranquilles.

L'avis des autres...

" Si elle savait ça, ma vieille télé noir et blanc à pédales se retournerait dans sa tombe. Sur la fin, nos rapports avaient été houleux. Il faut dire que j'avais peut-être été maladroit en ramenant à la maison une superbe créature tout en couleurs, à écran plat et coins carrés, et dont les mensurations affolantes ne supportaient pas la comparaison. Pensez donc, 82 cm ! J'avais eu beau lui expliquer que ce n'était pas ce qu'elle croyait, qu'entre nous deux c'était toujours comme avant et tout et tout... rien n'y fit ! Rupture d'alimentation, fébrilité de la réception, sautes d'images, jusqu'à l'implosion finale, le clash était inévitable. Aujourd'hui, je dois l'avouer, je me suis vite remis de cette soudaine disparition. Sans doute parce qu'avec ma nouvelle télé, on ne se quittait pas du regard. Elle me faisait de belles images et on se parlait en stéréo. Ensemble, nous avions découvert un truc fabuleux, la transmission de pensée ! Lorsque j'appuyais sur sa télécommande, elle savait tout de suite quel sujet je voulais aborder. Le jour où j'ai installé un magnétoscope à ses pieds, elle a eu comme un choc. Bien sûr, il n'était pas question de ménage à trois. "C'est seulement pour le boulot", me suis-je empressé de lui expliquer. La pilule est passée. Pareil pour le lecteur de laserdiscs, son ampli Prologic et ses cinq enceintes qui ont immédiatement donné à nos rapports plus de puissance. C'est vrai, c'était le grand frisson ! Je n'ai pas tout de suite osé sortir la PlayStation de son carton. Je l'ai laissée en face d'elle, bien en vue, histoire qu'en mon absence, elles fassent connaissance. Finalement, ma 82 cm et ma console se sont trouvé des atomes crochus en se remémorant leur naissance chez Sony. En outre, elles ont très vite compris qu'elles étaient faites pour s'entendre. N'avaient-elles pas besoin l'une de l'autre pour s'épanouir pleinement ? En douce, je filais le parfait amour avec ma Gameboy, une petite poupée haute comme trois pommes, belle, discrète et si sensible quand j'effleurais ses touches, qu'elle finissait vite par perdre ses moyens et vider ses accus. À la maison, je faisais semblant de rien. Les jours se suivaient et ne se ressemblaient pas. Vidéo, laserdisc, jeux, émissions de télé, notre vie était un perpétuel recommencement. Parfois, un peu de jalousie s'installait entre nous tous. Entre le scope, le LD et la console, c'était à qui allait parvenir à me séduire. J'étais devenu l'objet de toutes leurs intentions et je les observais, rivalisant d'ingéniosité pour s'octroyer mes faveurs. Quand ma Sony me proposait une "Marche du siècle" consacrée aux poilus de 14-18, mon scope me balançait "L'ultime razzia" en version originale. Quand mon laser m'offrait "Timecop" en Dolby surround, ma console me balançait "Doom" dans les gencives. Je ne savais plus où donner de la tête ! Sans les prévenir, je me suis Mac-qué avec une UC qui a élu domicile au bureau. C'est vrai que je ne suis pas très fidèle, mais pendant que je fricote avec les démos de Joypad, à la maison, ils font leur cuisine. L'autre soir, en rentrant, mon salon avait l'allure d'un champ de bataille. Pendant que Wolfenstein tirait à bout portant sur Van Damme, PPDA tentait d'arrêter le bus en folie de "Speed" pendant que Keanu Reeves présentait le JT ! J'ai eu beau leur expliquer aux flics, ameutés par la vieille dame du troisième, que je n' étais pour rien dans tout ce bordel, ils n'ont rien voulu entendre ! "Game over", m'ont-ils lancé en m'emmenant au poste. Tout ça, c'est de ma faute. J'aurais jamais dû plaquer ma télé noir et blanc !"

Christophe Séfrin

Christophe Séfrin est le rédacteur en chef du magazine "Vidéo 7". Chaque mois, "Vidéo 7" fait le point sur les sorties vidéo et ciné, et consacre depuis peu de temps une large part de sa nouvelle formule au multimédia sous toutes ses formes.

SEB



Le plus célèbre ver de terre de l'histoire, Earthworm Jim, nous prépare un sérieux retour sur les consoles de nouvelle génération.

Le (re-)retour d'Earthworm Jim :

EARTHW

DÉVELOPPEURS: SCREAMING PINK
EDITEUR: PLAYMATES
SUR: PLAYSTATION-SATURN
SORTIE PRÉVUE: FÉVRIER 96

"Ces nouvelles machines, la Saturn et la PlayStation, sont vraiment très puissantes. Je ne crois pas qu'on verra des jeux profitant de leur capacité maximum avant la fin de l'année prochaine"
Andrew Caldwell, président de Screaming Pink.

Après avoir rencontré un très gros succès sur console 16 bits, Earthworm Jim remet le couvert pour Sony PlayStation et Sega Saturn. Qui s'en plaindrait ? Le héros cinglé créé par la non moins tarée équipe de Shiny Entertainment est donc en pleine séance de lifting en ce moment, il reviendra sur nos écrans en tout début d'année prochaine. Mais cette fois, le jeu n'a pas été développé par les coyotes de Shiny, non non, c'est la toute nouvelle équipe de Screaming Pink qui se charge de la conversion pour console 32 bits. Screaming Pink. Nom de Dieu, si c'est pas le nom de société le plus drôle que j'aie jamais entendu, je veux bien être pendu avec du fil barbelé. Avec un nom pareil, il ne pouvait s'agir que de gens de qualité, mon petit voyage à Carlsbad (en Californie du Sud, juste au-dessus de San Diego) le confirme bien.

Toute jeune société, Screaming Pink a débarqué sur le marché au début de cette année, Earthworm Jim 2 sur PlayStation et Saturn (ils se chargent du développement des deux versions) sera leur premier titre. Attention, il s'agit de leur premier jeu sous ce nom, mais les sept membres de Screaming Pink ne sont pas des débutants, ça non, loin de là. Je ne vais pas vous taper la liste de tous les jeux qu'ils ont développés dans le passé, ensemble ou séparément, au fil des nombreuses sociétés qu'ils ont traversées ; mais ils savent tout faire, ils ont bossé sur toutes les bécanes, 8 bits, 16 bits, micros, sur tout j'vous dis. Et maintenant, pour notre plus grande joie, ils passent aux consoles 32 bits. Fatigué de bosser pour les autres, Andrew Caldwell, le président-fondateur-programmeur de Screaming Pink s'est entouré de six autres personnes avec qui il avait bossé

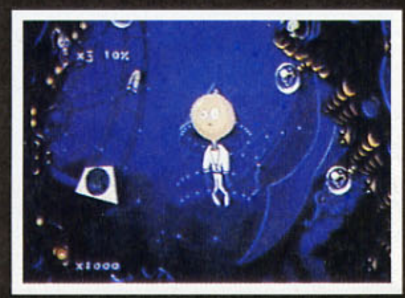
dans le passé. Les trois programmeurs et les trois graphistes ont été choisis pour leur talent d'abord, mais aussi et surtout pour leurs "qualités humaines". "On est là pour s'amuser, surtout, on veut faire des jeux auxquels on aura plaisir à jouer nous-mêmes", déclare Andrew (vous pouvez l'appeler Andy). Et c'est pas toujours le cas quand vous avez toute une palanquée de costards-cravates qui décident comment un jeu doit être réalisé pour vous. La réputation de chaque membre de Screaming Pink était suffisamment sérieuse pour que Playmates leur refile l'un des bébés les plus chauds à accoucher : la nouvelle version d'Erthworm Jim 2. N'oublions pas que ce jeu fut l'une des plus grosses ventes de l'histoire de la Megadrive, notamment. On ne refile pas ce genre de projet à des loosers qui font n'importe quoi.

"L'un de nos titres préférés - ici à Screaming Pink - quand on se réunit pour jouer le vendredi, c'est Bomber Man". Mince, ne m'en dites pas plus, je vous fais déjà pleinement confiance les gars, quand on a aussi bon goût on ne peut être qu'excellent. Et c'est ce genre de jeux qui les motive, pas d'esbrouffe, pas de jeu bien joli mais qu'on finit en



WORM JIM 2 sur Saturn et PlayStation



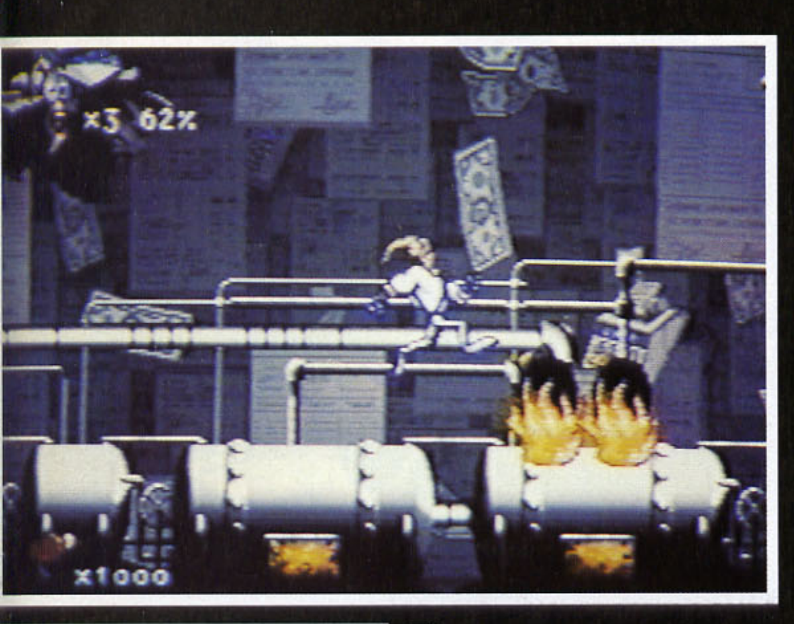


une poignée d'après-midi. Et même s'ils commencent avec un titre qui n'est pas de leur création avec Earthworm Jim 2, on devrait voir arriver très prochainement des jeux qu'ils réaliseront entièrement. Ils sont déjà en train de bosser dessus.

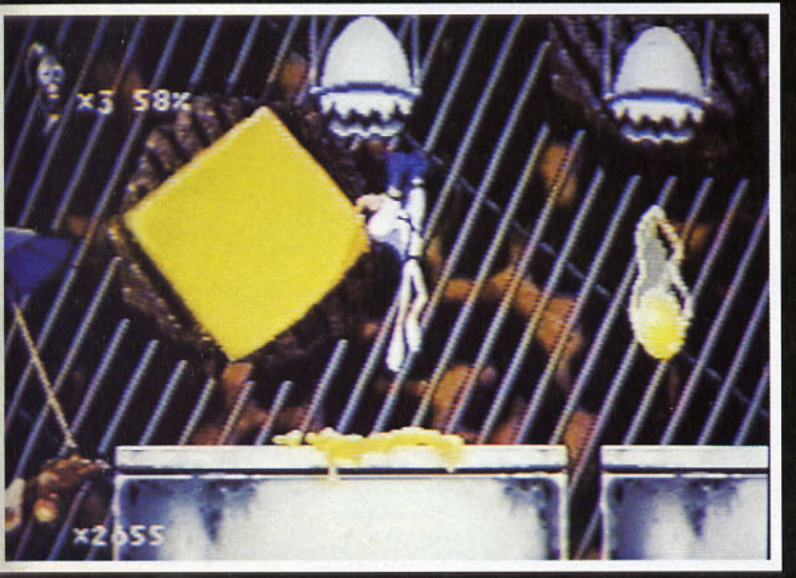
Qu'est-ce qu'Earthworm Jim 2 sur consoles 32 bits peut bien avoir de plus ?

J'entends déjà les râleurs : "Hey, je me suis pas ruiné pour acheter une console 32 bits pour retrouver les mêmes jeux que sur 16 bits". Alors est-ce que cette nouvelle version vaut vraiment le coup ? Parce qu'au premier coup d'œil (et au premier coup d'œil uniquement, croyez-moi), le jeu semble identique aux précé-









dentes versions. En fait, le principe reste le même : il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes, avec des scrollings multi-directionnels, des sprites qui sautent dans tous les sens, un ver de terre hystérique qui dégomme tout ce qui bouge et des bonus à ramasser de-ci de-là. D'ailleurs, l'équipe de Screaming Pink a suivi scrupuleusement le design de l'original, les tableaux sont donc identiques, pratiquement à 100 %, le jeu reste le même. Inutile de changer une formule qui marche. Par contre, les graphismes ont entièrement été retouchés. Tous, les uns après les autres. Ils ont tous été redessinés en 256 couleurs.

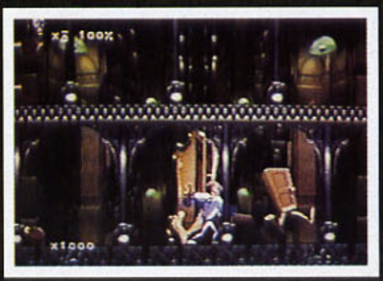
À ce niveau-là, ça tient presque du passage de la télé noir et blanc à la télé couleur.

D'autre part, les décors sont passés en 256 couleurs également, avec jusqu'à 4 niveaux empilés les uns sur les autres, scrollant à des vitesses différentes pour un effet de profondeur superbe. Et chaque fond, grâce à la puissance des nouvelles bécanes, peut disposer de ses propres 256 couleurs. En fait, certains écrans de ce nouvel Earthworm Jim 2 affichent plus de 2 000 couleurs simultanément. À ce niveau-là, ça tient presque du passage de la télé noir et blanc à la télé couleur.

Mais l'augmentation du nombre de couleurs n'est pas la seule amélioration. Les musiques sont maintenant directement lues à partir du CD. Qualité sonore optimale, donc. Ce sont les mêmes compositions que dans la version originale, mais réenregistrées pour profiter du lecteur CD de la PlayStation et de la Saturn. Et je vous assure que ça change sacrément l'ambiance installée pendant vos parties. On profite nettement plus des musiques délirantes d'Earthworm Jim 2, que ce soit avec la Polka, le morceau Techno ou les délires au piano. Au passage, les musiques n'ont pas été créées par Screaming Pink, mais recréées par le compositeur d'origine lui-même.

Côté programmation, c'est une toute autre affaire. Les nouvelles machines sont tellement différentes de leurs prédécesseurs qu'il a fallu tout refaire en partant de zéro. Grâce au talent de Dan Berke et Don Cherf Jr., ce fut un jeu d'enfant. Sans oublier Andrew Caldwell, qui en plus de chapeauter le projet, n'a pas hésité à mettre ses mains dans le cambouis. Et





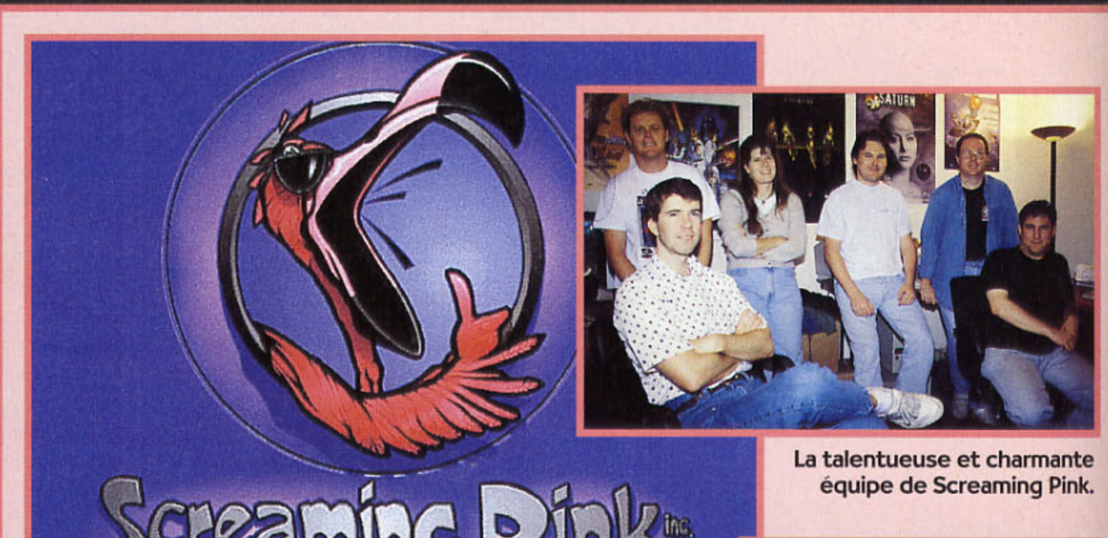




Earthworm Jim 2 est plus fluide que jamais, maniable et bondissant à souhait. Attendez de voir ce que ces coyotes seront capables de faire quand ils maîtriseront la PlayStation et la Saturn à fond.

Le jeu est toujours aussi tordant, vraiment à mourir de rire.

Je ne vous ai pas trop parlé de l'histoire d'Earthworm Jim 2, c'est ça que vous me murmurez à l'oreille ? Je vous invite à relire vos anciens numéros de "Joypad", jetez un coup d'œil aux tests Megadrive et Super Nintendo, vous saurez de quoi il en est. Ou mieux, incrustez-vous chez votre voisin de pallier qui possède le jeu sur 16 bits, vous vous en ferez encore une meilleure idée.
En résumé, le jeu est toujours aussi tordant, vraiment à mourir de rire. Chaque tableau est plus cinglé que les autres, chaque séquence, chaque animation de Jim ou de ses ennemis arrache de joyeux "ah-ah" et de non moins plaisants "oh-oh". Oui, Jim s'envolera dans les airs en se faisant gonfler la tête. Oui, les grands-mères continueront de tomber du ciel. Les chiots seront jetés au sol sans ménagement. Jim jonglera toujours avec des porcs, et fouettera les nains qui lui sortent de la poche. Nous voilà rassurés.

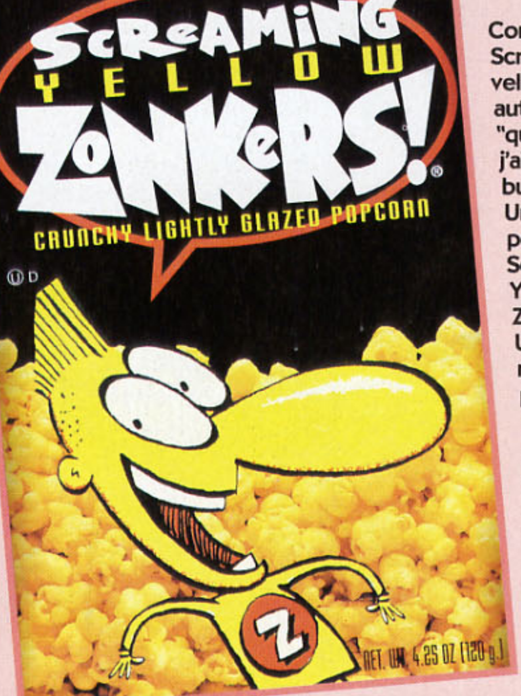


La talentueuse et charmante équipe de Screaming Pink.

Les programmeurs d'Earthworm Jim 2 sur PlayStation et Saturn. Debout, Don Cherf Jr.; dans l'arbre, Dan Berke.

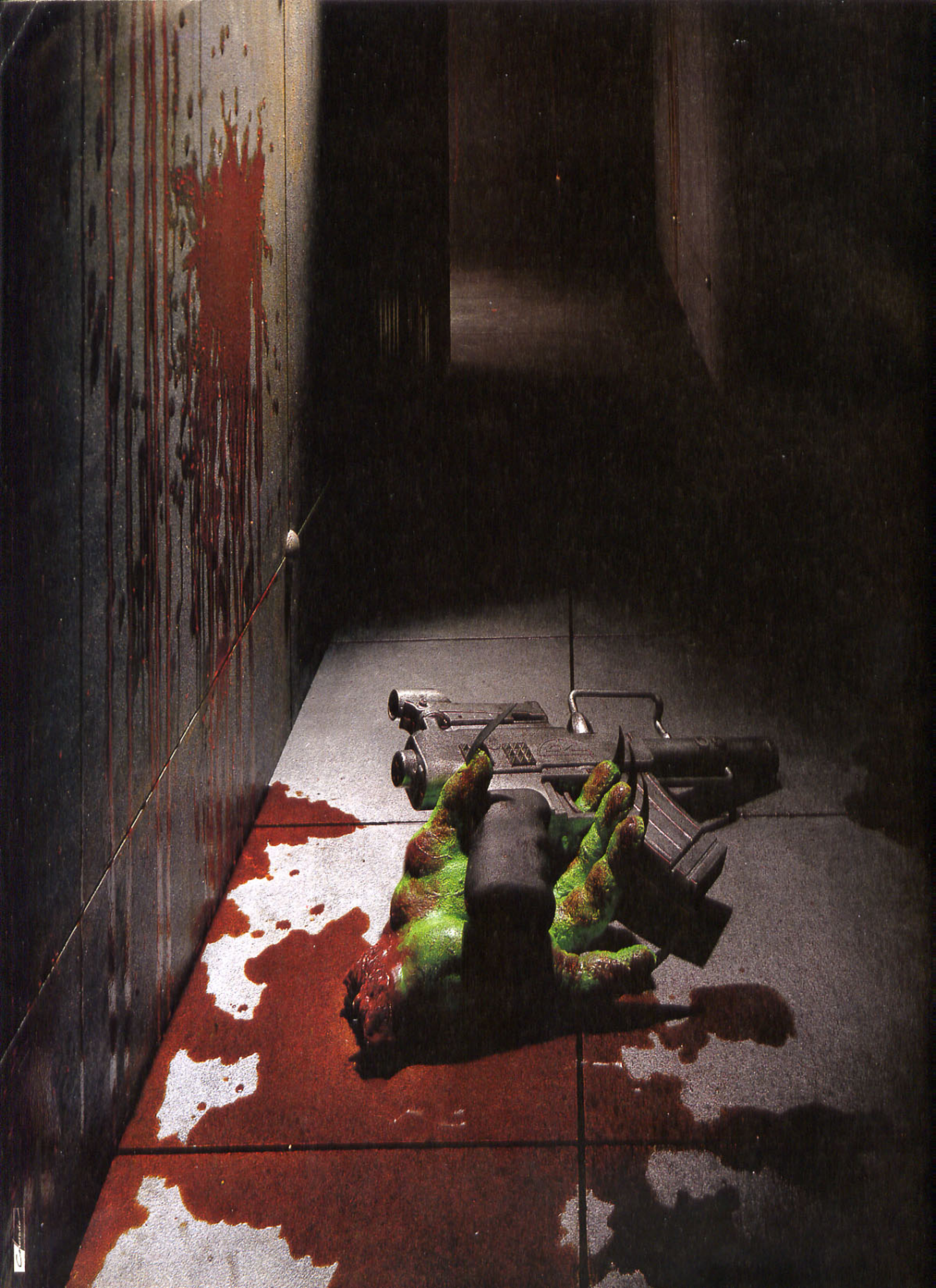
Les graphistes qui nous ont fait un Earthworm Jim plus beau que jamais : Karen Dole (assise sur le bureau) et Jon Gwyn.



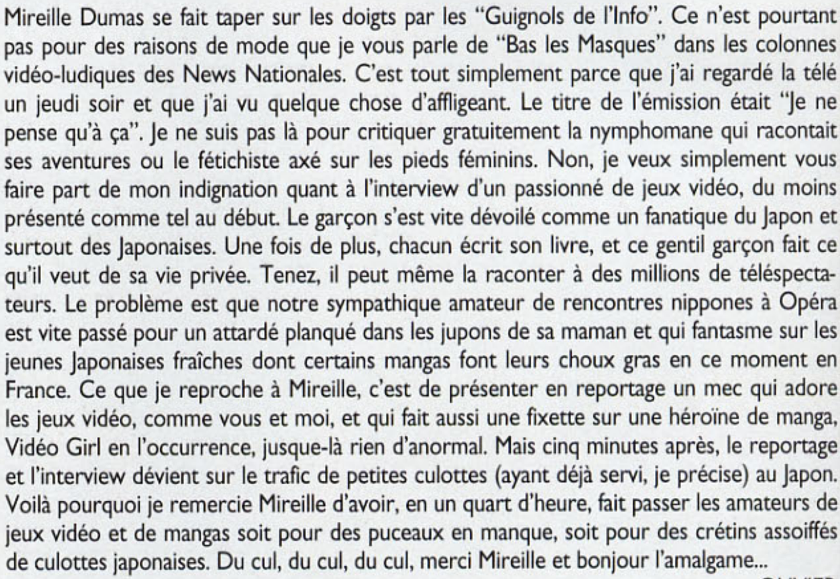


Comment trouve-t-on un nom aussi taré que celui de Screaming Pink, quand on cherche à nommer une nouvelle société ? Simple. Andrew Caldwell a regardé autour de lui : "qu'est-ce que j'ai dans mon bureau?" Une boîte de pop-corn Screaming Yellow Zonkers. Un flamand rose en peluche. Paf, ça nous donne Screaming Pink. Simple, je vous disais.






DOOM
L'ULTIME
CARNAGE



Merci Mireille !





Mireille Dumas se fait taper sur les doigts par les "Guignols de l'Info". Ce n'est pourtant pas pour des raisons de mode que je vous parle de "Bas les Masques" dans les colonnes vidéo-ludiques des News Nationales. C'est tout simplement parce que j'ai regardé la télé un jeudi soir et que j'ai vu quelque chose d'affligeant. Le titre de l'émission était "Je ne pense qu'à ça". Je ne suis pas là pour critiquer gratuitement la nymphomane qui racontait ses aventures ou le fétichiste axé sur les pieds féminins. Non, je veux simplement vous faire part de mon indignation quant à l'interview d'un passionné de jeux vidéo, du moins présenté comme tel au début. Le garçon s'est vite dévoilé comme un fanatique du Japon et surtout des Japonaises. Une fois de plus, chacun écrit son livre, et ce gentil garçon fait ce qu'il veut de sa vie privée. Tenez, il peut même la raconter à des millions de téléspectateurs. Le problème est que notre sympathique amateur de rencontres nippones à Opéra est vite passé pour un attardé planqué dans les jupons de sa maman et qui fantasme sur les jeunes Japonaises fraîches dont certains mangas font leurs choux gras en ce moment en France. Ce que je reproche à Mireille, c'est de présenter en reportage un mec qui adore les jeux vidéo, comme vous et moi, et qui fait aussi une fixette sur une héroïne de manga, Vidéo Girl en l'occurrence, jusque-là rien d'anormal. Mais cinq minutes après, le reportage et l'interview dévient sur le trafic de petites culottes (ayant déjà servi, je précise) au Japon. Voilà pourquoi je remercie Mireille d'avoir, en un quart d'heure, fait passer les amateurs de jeux vidéo et de mangas soit pour des puceaux en manque, soit pour des crétins assoiffés de culottes japonaises. Du cul, du cul, du cul, merci Mireille et bonjour l'amalgame...

OLIVIER

ENCORE DES "SCORE" !

Ils ne s'arrêteront jamais. Il faut croire que vous leur faites grandement confiance pour voir fleurir autant de nouvelles boutiques Score Games à Paris et dans la France entière ! Cette fois, les nouvelles échoppes se situent à Versailles (16, rue de la Paroisse. tél : (1) 39 50 51 51), à Amiens (19, rue des Jacobins. tél : (16) 44 20 52 52) et à Saint-Denis (6, passage des Arbalétriers. tél : (1) 36 685 686). Voilà, maintenant, vous devriez tous en avoir au moins un en bas de chez vous !

AKIRA VOLUME 13 : ENFIN !

Les fanas de la célèbre B.D. vont enfin pouvoir déguster comme il se doit l'antépénultième (eh oui, il y en aura un quatorzième, certainement un Art Book) volet de la célèbre saga de Akira. Depuis plus d'un an que les fanas attendaient ça, avouez que ça fait plaisir. Inutile de vous dire ce qui va se passer dans ce dernier épisode, vous le saurez bien assez tôt en le dévorant très prochainement.

Akira n°13, chez Glénat. 97 FF



MADE IN WARNER !

Si vous aimez La Fontaine, oui, oui, celui qui a écrit les fameuses "Fables", alors ne manquez pas les démonstrations sur le titre "La Fontaine, les Fables, miroir de la nature humaine" (c'est tellement vrai : je vous ai déjà raconté la fable du rapace et de l'âne bâté ?...) que propose Warner Interactive les 10 et 17 décembre prochains à la FNAC Micro à Paris. Si vous passez dans le coin, allez donc jeter un œil, on serait curieux de savoir à quoi ça ressemble...

FORMULA ONE INFORMATION



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Encore un jeu qui va faire parler de lui en février, puisque les premiers utilisateurs sont soit conquis soit révoltés. Bref, on va adorer ou détester ce jeu à sa sortie. S'il est sur le point de susciter autant de passions, c'est qu'il est le digne successeur des Monaco GP sur Megadrive. Il ne s'agit en effet pas d'un jeu issu des labos de recherche AM, mais du département Sega Sport. Le jeu est donc techniquement de bonne facture, puisqu'il utilise les dernières techniques 3D de la Saturn. En revanche, il est d'une prise en main excécrable et il faut de longues heures avant d'éprouver le même plaisir que l'on éprouvait en jouant à Monaco GP il y a trois ans. Le jeu propose certains circuits officiels et d'autres originaux, on peut configurer sa voiture de la mort avec tous les détails que seul Trazom peut comprendre, et on trouve les vrais noms des pilotes actuels. Pour plus de précision, rendez-vous dans notre preview du mois prochain.







LES CARDASS DBZ EN FRANÇAIS !

Réjouissez-vous, fans de DBZ (dont Olivier et Greg sont les plus fervents admirateurs, puisqu'ils n'hésitent pas à passer des heures devant "Dorothée" pour découvrir leurs héros préférés) : les cardass de la série animée la plus célèbre du monde sortent (enfin) en français. Oui, oui, vous avez bien lu, en français. Bandai, qui s'occupe de sa traduction et de sa diffusion dans notre beau pays, a également prévu de sortir les cardass de Sailor Moon et des Power Rangers. C'est Greg et Olivier qui vont être contents...







Donald en Ninja

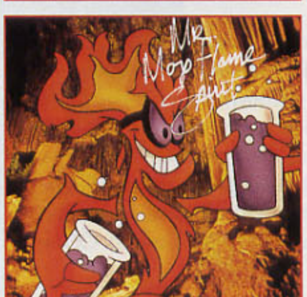
MAUI MALLARD

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE

Comme on vous le laissait entendre dans nos dernières éditions du fabuleux magazine que vous tenez entre les mains, de nouvelles aventures de Donald sont d'ores et déjà en cours de finition sur Megadrive. Depuis Quack Shot, sorti il y a déjà quatre longues années et qui, soit dit en passant, ne semble pas avoir pris une ride, Donald n'avait plus fait d'apparition sur la 16 bits de Sega. Mais ne vous attendez pas à découvrir un gentil petit canard. Car, cette fois, Donald n'est pas celui que vous croyez, puisqu'il fait preuve d'une violence inhabituelle ! Sur dix longs niveaux où se mêleront à la fois mystères aztèques et mysticisme indien, le canard boîteux alias Maui Mallard (!) se transformera même en Ninja, une magie connue de lui seul et qui le rend surpuissant, pour éviter les milliards de pièges que lui tendront les mauvais esprits qui hantent les différents lieux... Si vous voulez de l'exotisme, de l'aventure et du magret de canard, alors retenez bien ces quelques lettres : M.a.u.i. M.a.l.l.a.r.d.



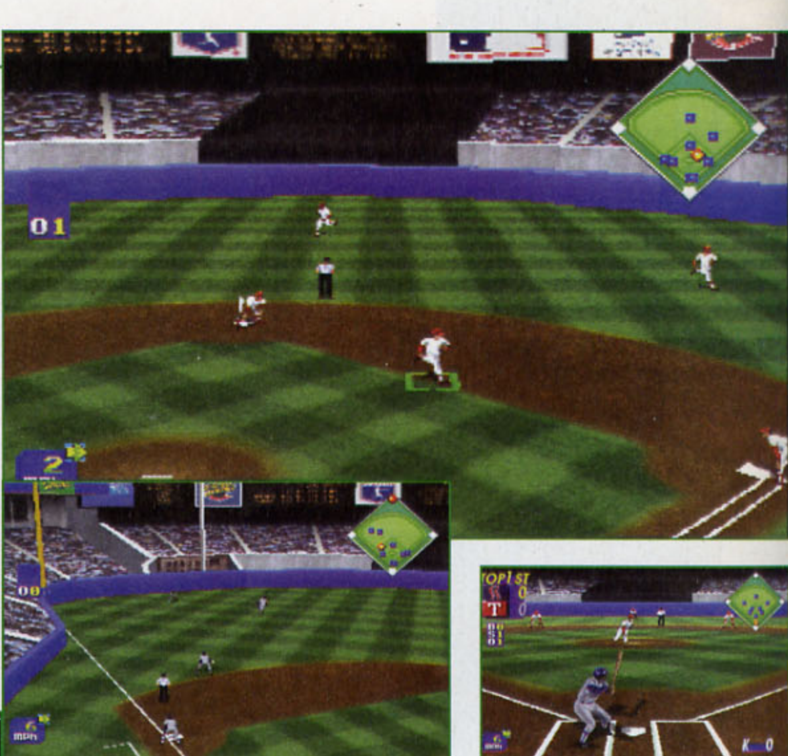



WORLD SERIES BASEBALL

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Le Baseball n'est vraiment pas un sport en vogue en France et les simulations de ce sport n'ont jamais eu un impact fort sur vos porte-monnaie. Peut-être l'arrivée de la Saturn sur notre sol va changer la donne, qui sait ? En tous cas, le moins que l'on puisse dire c'est que même en ne connaissant rien du baseball, on découvre avec cette première simulation sur Saturn que ce jeu peut être génial et qu'on peut le prendre en main très rapidement. De plus le réalisme s'annonce de tout premier ordre avec des personnages digitalisés à l'origine et des décors aux graphismes des plus fins. C'est la première fois qu'une simulation de baseball nous impressionne autant à la rédac' et c'est bon signe pour la machine qui apporte de nouveaux éléments : les zooms permettent une action en continu avec la vue du jeu qui s'élargit pour vous montrer votre receveur, etc... Une simulation attendue que vous découvrirez en février sur Saturn.





SEULEMENT ET UNIQUEMENT POUR LES TOULOUSAINGS !

Pixisoft que les toulousains connaissent bien, ouvre une nouvelle boutique de 230 m2 "dans un cadre futuriste et grandiose" au 1, rue de Metz. Outre les rayons "16 et 32 bits", vous y trouverez également un coin "PC/Mac". En outre, huit machines vous permettront de tester les jeux avant de les acheter ou non. Un espace est même consacré aux joueurs de jeux de rôles !

C'EST NOËL. DONC, LA BOUTIQUE TOON OFFRE DES CADEAUX. (POUR LA NOUVELLE ANNÉE AUSSI)

• Nous avons édité un **Calendrier 96 Japanimation**, que nous offrons pour toute commande. 12 pages couleur, dos cartonné, vos héros préférés…
• Notre dessinateur a créé 4 séries de TOON's -**Tap's**- originaux. Nous les avons édité en série limité, nous vous offrons une série de 6 pour toute commande de plus de 250F.

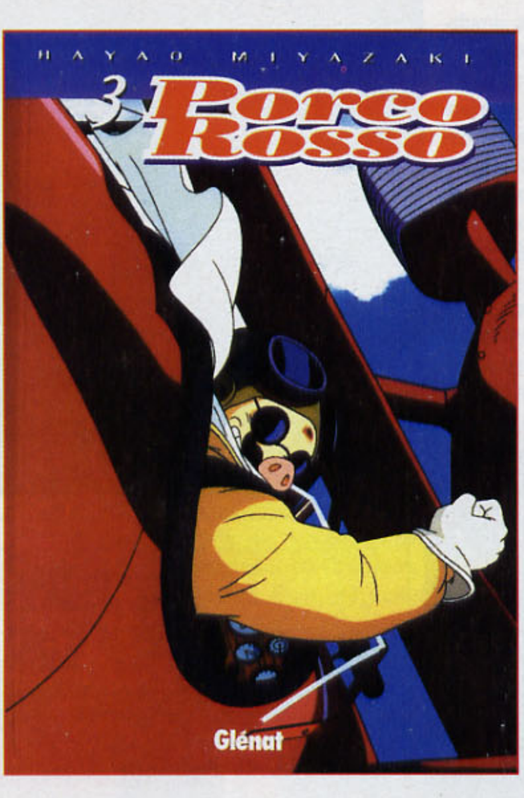
• Offres valables jusqu'au 15 janvier 96.



NEWS NEWS NEWS NEWS

PORCO ROSSO N°3 EST DE SORTIE !

L'anime Comic le plus beau du moment (merci Hayao Miyazaki !) prend son troisième envol dans cette fameuse collection, dont personnellement je raffole. C'est toujours aussi frais et fin, et vous allez enfin voir Porco et Fio faire équipe. Au programme, humour, action et romantisme pour un volume qui décidément ne manque pas de punch. À acheter absolument pour poursuivre le rêve dans les airs... Porco Rosso n°3 V.F. chez Glénat. 57 FF.



QUATRE ÉTAGES DE JEUX VIDÉO !

Non, vous ne rêvez pas ! C'est exactement ce qui attend les habitants de La-Seyne-Sur-Mer dans la prochaine boutique nommée VirtuaStory, située au 9, rue Aimable Lagane. Au rez-de-chaussée, on trouvera tout l'univers Mangas/Comics ; au 1er étage, on aura la location et la vente de jeux vidéo ; au second, différentes activités avec plusieurs machines distributrices de boissons et autre écran géant à disposition des joueurs pour les concours ; au troisième étage enfin, les fanas de jeux de rôles seront comblés. Inauguration les 8 et 9 décembre prochains.

UN NOUVEAU MICRO-MANIA À PARINOR

Micromania aussi s'étend un peu partout en France. Cette fois, c'est au centre commercial Parinor que ça se passe, à Aulnay-sous-Bois plus précisément. Vous pourrez bien entendu découvrir toutes les dernières nouveautés sur PlayStation, Saturn mais aussi sur PC CD-Rom. Vous voyez, ils n'oublient personne ! Au fait, si vous y allez, dites-leur bien que vous venez de la part de Joypad. Ça ne vous donnera pas droit à une réduction, mais ça leur fera plaisir. Et à nous aussi !







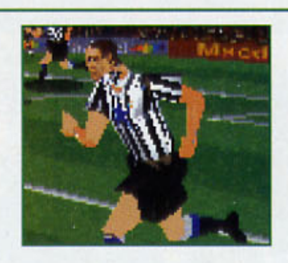
LE CINÉ DES STARS, C'EST CINÉ-STORE !



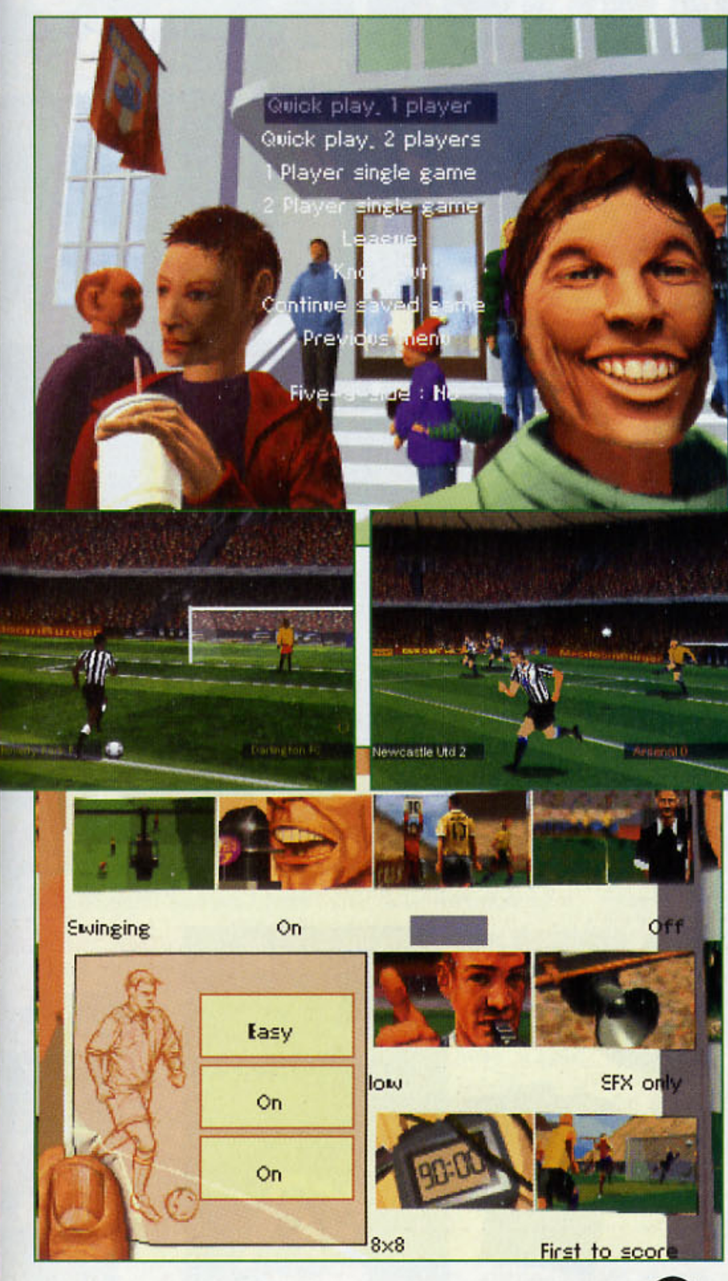
Des nouveaux produits pour collectionneurs avertis et/ou cinéphiles viennent de faire leur apparition. Vous trouverez tout ce dont vous rêvez les nuits de pleine lune, dans une boutique nommée "Ciné Store". Du coupe-vent doublé en fourrure de Apollo 13 (349 FF), aux t-shirts en tout genre des films "James Bond", "Johnny Mnemonic", "Judge Dredd", "Casper", "The Mask", etc. (de 119 à 159 FF) en passant par les casquettes (79 FF) ou encore les lithographies d'affiches de films en série limitée à 259 FF ou le coffret collector (479 FF), les fans vont être comblés. Pour commander gratuitement le catalogue, écrivez à : Ciné-Store, 55, rue des Épinettes, 75017 Paris, ou bien tapez le 36 15 Ciné-Store.

ON SIDE

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS



Voici certainement le jeu de foot qui devrait vous faire halluciner, vous, humbles footeux en herbe ou confirmés rois du ballon rond. Grâce à la technologie Sony, les programmeurs de chez Psygnosis ont, semble-t-il, mis les bouchées doubles pour nous concocter un titre qui soit à la fois extrêmement beau visuellement mais aussi et surtout très jouable pour le commun des mortels. Espérons que ces souhaits soient effectivement vérifiés lors d'une prochaine preview. En attendant, admirez toujours ces quelques photos, vous en aurez l'eau à la bouche.



BEYOND THE BEYOND BIENTOT EN FRANCE

Si vous êtes curieux ou tout simplement fana, vous aurez remarqué que Beyond the Beyond sur PlayStation, l'un des jeux les plus attendus du moment, est testé ce mois-ci en import. J'ai une grande nouvelle à vous annoncer : ce jeu culte que Greg ne lâche plus, et que je trouve personnellement fort réussi, sera dans très peu de temps entièrement dédié à votre console version Pal. Richard et Lize de Sony se chargeront personnellement de l'adaptation entière pour que vous puissiez enfin profiter de ce titre qui, n'en doutons pas, ravira les inconditionnels de ce type de jeu.





LA BOUTIQUE TOON, C'EST TOUTE LA JAPANIMATION.

LA BOUTIQUE TOON®



Dragon Ball 31-42 Manga Jap. **39** F/vol
Dragon Ball 31-42 Manga Jap. **39** F/vol
Dragon Ball 1-18 Manga Fr. **37** F/vol


Dragon Ball Z 1 Vidéo VF **99** F


Dragon Ball Z 2 Vidéo VF **99** F


Dragon Ball Z 3 Vidéo VF **99** F


Dragon Ball Z 4 Vidéo VF **99** F


Dragon Ball Z 5 Vidéo VF **99** F


Dragon Ball Z 6 Vidéo VF **99** F

LA VIDÉO DBZ 99F

Et **399** F les 4 au choix plus un sachet Hero Collection. C'est noël, non ?

Dragon Ball 1-3, 5 Art Book Jap. **179** F/vol
Dragon Ball 4 Art Book Jap. **149** F/vol





Dragon Ball Z 7 Vidéo VF **99** F
Dragon Ball Z 8 Vidéo VF **99** F
Dragon Ball Z 9 Vidéo VF **99** F
Dragon Ball Z 10 Vidéo VF **99** F
Dragon Ball Z 11 Vidéo VF **99** F

Cartes Hero Collection 3 et 4 disponibles ! HC3 **19** F le sachet, **299** F la boîte de 20 sachets et **399** F le poster. HC4: **25** F et **399** F. Le Calendrier CD contient 12 planches interchangeables dans un boîtier plastique **99** F. Deux coffrets de figurines disponibles, le troisième en janvier 96.

LA BOUTIQUE TOON se devait de participer à la première émission TV sur les mangas... C'est chose faite avec Mangazone, émission quotidienne sur MCM.







Dragon Ball Z 1-13 Anime-Com Jap. **69** F
Gogeta ! Anime-Com Jap. **69** F







Dragon Ball 2 Vidéo VF **139** F
Dragon Ball 3 Vidéo VF **139** F



Le minitel de la japanimation... Dialogue, infos, jeux primés, agenda, bases de données... Edité (magistralement!) par Pixtel, 1,29F/mn.









Venus War Vidéo VF **149** F
Appleseed Vidéo VF **139** F
Cyber City 1-3 Vidéo VF **109** F
Akira Le Film Vidéo VF **139** F
Patlabor 1 Vidéo VF **149** F
Golgo 13 Vidéo VF **139** F
Porco Rosso 1 Anime-Com Fr. **57** F
Porco Rosso 2 Anime-Com Fr. **57** F
Porco Rosso 3 Anime-Com Fr. **57** F


Porco Rosso Art Book Fr. **169** F/vol

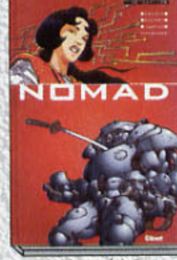

Kaméha 1-5 Mag Fr. **47** F/vol


Appleseed 1-4 Manga Fr. **77** F/vol


Anime Land 2021 Mag Fr. **35** F/vol


Akira 1-13 Manga Fr. **97** F/vol


Orion 1-2 Manga Fr. **77** F/vol


Nomad 1-2 Manga Fr. **97** F/vol


Vaelber Saga 1 Manga Fr. **85** F/vol



Les 4 vidéos Saint-Seiya série TV, 2 épisodes par cassette. 99F la cassette à l'unité.

Les 4 vidéos Saint-Seiya Film (le Volume 4 est nouveau et inédit en France !












St Seiya 1-3 Vidéo VF **139** F
St Seiya 4 Vidéo VF **149** F
St Seiya TV 1-4 Vidéo VF **99** F
St Seiya Abel Anime-Com Jap. **79** F
St Seiya Eris Anime-Com Jap. **79** F
St Seiya Asgard Anime-Com Jap. **79** F
St Seiya Armag. Anime-Com Jap. **79**



2 Vidéos Cobra VF au choix et la casquette Cobra. Les vidéos 5 et 6 devraient sortir pour noël !

COBRA

Calendrier 96 Cobra Couleur 50x73cm **199** F
Casquette Cobra Brodée **89** F
Polo Cobra Brodé L-XL **149** F

OH ? DES JEUX


Cobra 1 Vidéo VF **169** F
Cobra 2 Vidéo VF **169** F


Cobra 3 Vidéo VF **169** F
Cobra 4 Vidéo VF **169** F


Sweat-Shirt Cobra Taille L-XL **149** F
Tee Shirt Cobra Taille XL **99** F



FIFA 96 SOCCER

NBA LIVE 96



ALORS, FORCÉMENT, LES PAGES SONT BIEN REMPLIES ! (JOYEUX NOËL)


Ken Le film
Vidéo VF 149 F


Macross Le film
Vidéo VF 149 F


Cité interdite
Vidéo VF 129 F


Plastic little
Vidéo VF 139 F


Yohko 1-3
Vidéo STF 109 F


Ushio&Tora 1-3
Vidéo STF 99 F


Megalopolis 1-4
Vidéo VF 99 F


Watt Poe
Vidéo STF 139 F


Blakjack
Vidéo STF 139 F


Ran 1
Vidéo VF 139 F


Asatte Dance
Manga Fr. 77 F/vol


Tokyo Babylon 1
Manga Fr. 77 F/vol


RG Veda 1-2
Manga Fr. 47 F/vol


Cyber Weapon Z 1
Manga Fr. 79 F/vol


Urotsukidoji III.1
Vidéo VF 149 F


Under Arrest 1
Vidéo STF 139 F


Fatal Fury 1
Vidéo VF 149 F


Art of Fighting
Vidéo VF 169 F


Street Fighter
Vidéo VF 149 F


Street Fighter 1-4
Manga Fr. 47 F/vol



Les 4 vidéos Nicky Larson série TV, 2 épisodes par cassette. 99F la cassette à l'unité.



Les 4 vidéos Sailor Moon série TV, 2 épisodes par cassette. 99F la cassette à l'unité.



Les 4 vidéos Ken série TV, 2 épisodes par cassette. 99F la cassette à l'unité.

369F
Les 4 vidéos Ranma 1/2 série TV, 2 épisodes par cassette. 99F la cassette à l'unité.


Ranma 1/2 TV 1-4
Vidéo VF 99 F/vol


Nicky Larson TV 1-4
Vidéo VF 99 F/vol


Sailor Moon TV 1-4
Vidéo VF 99 F/vol


Ken TV 1-4
Vidéo VF 99 F/vol


Slow Step 1-2
Vidéo STF 139 F


Watt Poe
Vidéo STF 139 F


The Cockpit
Vidéo STF 169 F


Tenchi Muyo 1
Vidéo VF 139 F



Iria 3
Vidéo STF 139 F

La série complète des 6 Lodoss (13 épisodes !) Lodoss 1: 149 F, Lodoss 2-6: 139 F/vol



LODOSS-IRIA LA FIN ! (SNIIIIIIIIIF!)

La série complète des 3 Iria. Iria 1-3: 139 F/vol




Lodoss 6
Vidéo STF 139 F


Ranma 1-7
Manga Fr. 37 F/vol


Dr Slump 1-3
Manga Fr. 37 F/vol


Gunnm 1-5
Manga Fr. 40 F/vol


Gunnm 1-5
Manga Fr. 40 F/vol


S. Moon 9-10
Manga Jap. 39 F/vol


S. Moon 1-5
Manga Fr. 37 F/vol


S. Moon 1-5
Manga Fr. 37 F/vol


Video Girl Ai 1-6
Manga Fr. 30 F/vol



Video Girl Ai 7
Manga Fr. 30 F/vol



Video Girl Ai 8
Manga Fr. 30 F/vol


Video Girl Ai 9
Manga Fr. 30 F/vol

Ah! My godess
Calendrier 37x52cm 149 F


Sailor Moon
Cal. 41x73cm 169 F


Street Fighter II
Calendrier 52x74cm 179 F


Disney
Cal. 35x61cm 169 F


Star Wars 1-3
Vidéo VF 159 F


Les Nuls...
Vidéo VF 149 F


Speed
Vidéo VF 169 F/vol


Batman le Film
Vidéo VF 129 F



The Mask
Vidéo VF 169 F

VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

Ehhhh oui ! Mais pas n'importe lesquels !
Parlons un peu de **Fifa Soccer**, voulez-vous ?
Il s'agit ni plus ni moins que d'une incroyable simulation de football, dont les joueurs sont dessinés et animés en 3D. Inutile de s'attarder sur les coups inédits, les graphismes à tomber, c'est complètement fou, un point, c'est tout.

FIFA SOCCER 96 **Playstation** 349 F
FIFA SOCCER 96 **Saturn** 349 F
FIFA SOCCER 96 **Super Nintendo** 379 F
FIFA SOCCER 96 **Mégadrive** 349 F

Un mot sur **NBA Live** ? Mais très volontiers ! En bref, vous aurez l'impression de vivre un match de la NBA. Cette nouvelle version ajoutte plus de 40 caractéristiques. Un jeu que vous ne mettrez pas de sitôt au panier (de basket) (Oui, facile, je sais).

NBA LIVE 96 **Mégadrive** 369 F

INFORMATIONS UTILES



- **Découpez**, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- **Jour J !** Vos commandes Colissimo sont expédiées le jour même où nous les recevons. Rapide, non ?
- Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par **courrier**.
- Grâce aux **Points Toon** que vous gagnez avec chaque commande, (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des **articles gratuits** !



Renseignements, commande, livraison, service après vente :
(16.1) 49.76.19.63
Lu⇒Ve : **10h-19h** Sa : **10h-18h**
3614 TOON 24/24h 0,37F/mn

BON DE COMMANDE

À retourner à : (sans affranchir) **La Boutique Toon / Libre réponse n°26 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	CADEAU Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon. 12 pages couleur. Pout toute commande avant le 15/1/96 !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	CADEAU 6 TOON'S Originaux déssinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 15/1/96.	Gratuit
6		
7		
	Nouveau catalogue 32pages couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
JP1295
Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)

FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	37
Supplément envoi recommandé	12
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG	
Envoi éco. recommandé	60
DOM/TOM : frais de port sur devis	
Contre-remboursement : ajoutez	39
TOTAL À PAYER	

- ❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
- ❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
- ❑ Contre Remboursement
- ❑ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
- ❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

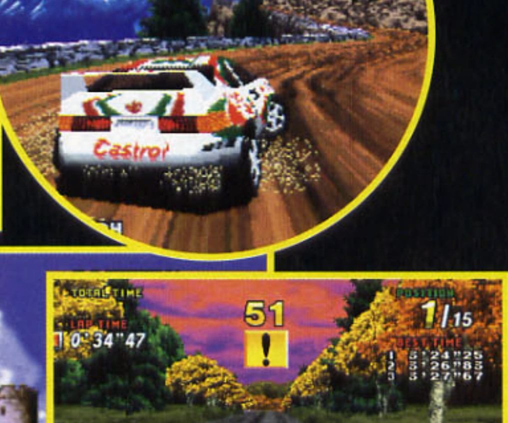
N° ____ ____ ____ ____
Expire à fin : __ / __
Signature :



LES TROIS SE

SEGA
VIRTUA F
VIRTU





Rappel des faits : la Saturn est sortie cet été, trois mois avant la PlayStation. Les grandes vacances passées, chacun a pu comparer les deux machines disponibles. Après quelques réglages de prix, la PlayStation étant bien plus abordable que la Saturn au début, nous voici fin novembre avec des prix qui se valent. Alors, que faire ? Comparer les jeux, bien sûr ! Tout le monde a acheté sa PlayStation pour Ridge Racer et Tekken, merci Namcot ! WipEout et Rayman sont aussi responsables. Sur Saturn par contre, la déception Virtua Fighter (un jeu sorti à la va-vite au Japon l'année dernière) se poursuivit avec des jeux comme Shinobi ou Daytona USA, des jeux en demi-teinte que les fanatiques Sega ont eu du mal à vraiment accepter. La bataille semblait donc gagnée pour la PlayStation en ce qui concerne Noël, mais Sega ne s'avouait pas vaincu pour autant. C'est ainsi que trois jeux en développement chez AM2 et AM3 (les laboratoires de recherche et de développement de Sega Japon) furent dévoilés : Sega Rally, Virtua Fighter 2 et Virtua Cop. Sega France nous annonçait les jeux pour février et mars 96, mais à la dernière minute, on apprit que l'on pourrait se les procurer le 8 décembre pour Virtua Cop et avant Noël (si tout se passe bien) pour les autres nommés Sega Rally et Virtua Fighter 2. Branle-bas de combat à la rédac puisque les données du problème changent : la Saturn sera un concurrent de poids face à la PlaySta-



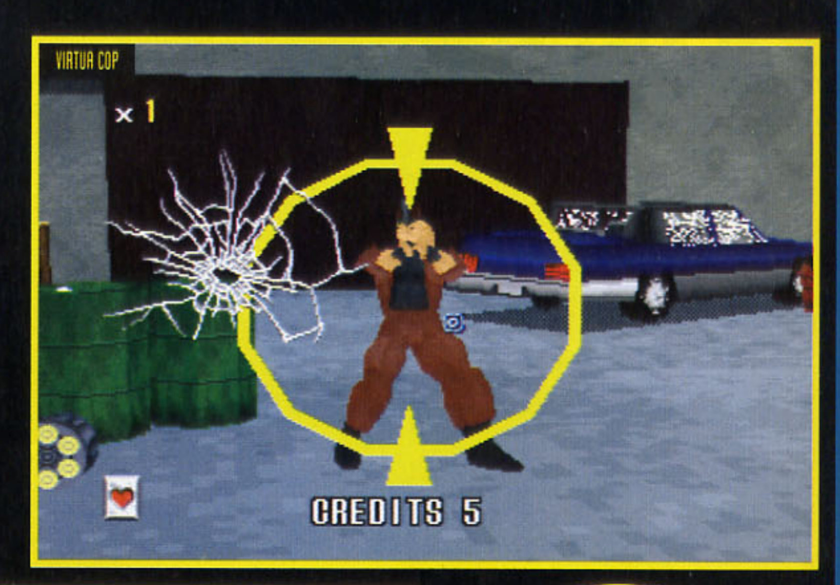






COUPS DE GA

RALLY IGHTER 2 A COP













tion grâce à ces trois bombes dont le summum est Sega Rally. Enfin, des jeux dignes de la Saturn vont voir le jour, ce n'était pas trop tôt ! Virtua Cop sera disponible au moment où vous lirez ces lignes. Seulement, le pistolet n'étant pas disponible avant notre date de bouclage, nous avons préféré remettre le test à notre numéro de janiver. Tester Virtua Cop sans son pistolet ? Impensable et stupide. Sachez néanmoins que le jeu et le pistolet devraient être commercialisés au prix de 499 francs. En revanche, vous pouvez admirer les photos du jeu aussi jouable avec une manette (mais ce n'est pas pratique du tout), et on peut vous assurer que, sans l'accessoire vital, le jeu est déjà excellentissime et fort bien réalisé. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet. Sega Rally est un concentré de bonheur sur Saturn, c'est le jeu qui vous rendra tous heureux et rieurs ! Ce jeu a été développé par l'équipe d'AM3, responsable du jeu dans sa version arcade. AM2 ayant plus ou moins réussi Daytona USA, les avis divergent sur la qualité graphique du jeu, Sega Rally répondra à tout ce petit monde de râleurs. La qualité est exceptionnelle, et le rendu des plus fluide. Et ce sans que les développeurs aient utilisé le nouvel OS (Operating System) c'est-à-dire les nouveaux outils de développement mis au point par Sega. je me demande ce que va nous concocter AM3 avec le nouvel OS, car la version non-définitive de Sega Rally que nous avons essayée pour la preview était vraiment fabuleuse. On retrouve ainsi





les trois circuits de la version arcade avec le circuit caché mais aussi un autre circuit ultra secret et original avec de la neige, un truc tellement caché qu'on ne nous l'a pas montré lors de la preview ! Il sera possible de conduire avec d'autres voitures que celles dispos dans la version arcade comme la Lancia Stratos par exemple. La vitesse est incroyable et le réalisme d'enfer. Terminé les pixellisations de Daytona et bonjour la qualité arcade, les superlatifs manquent. Et ce n'est pas tout : la surprise vient du mode "deux joueurs", un mode qui vous proposera de jouer à deux joueurs simultanément. Pour ce faire, l'écran sera divisé en deux parties horizontales égales, et je peux vous assurer que les graphismes sont à peine diminués par ce mode. C'est à croire qu'ils ont développé le jeu exprès sur un demi-écran pour l'adapter ensuite sur grand écran. Virtua Fighter 2 est tout aussi impressionnant que Rally, avec un réalisme jamais vu sur console, même dans Tekken sur PlayStation. Tous les persos de la version arcade, tous les coups spéciaux et leurs techniques sont présents sur le CD dont les clichés présentés dans cette preview sont issus de la version 50 %, on imagine la version déf ! Les personnages sont grands, et le zoom, lorsque vous reculez, est des plus impressionnant. Le jeu a été conçu en soixante images par seconde, et l'arcade est donc vraiment au rendez-vous cette fois-ci ; oublié les mauvais souvenirs de Virtua. On attend Virtua Fighter 2 et Sega Rally pour Noël, alors que Virtua Cop sera sorti au moment où vous lirez ces lignes (le 8 décembre en fait). Sega ne sera pas le laissé pour compte de l'année 95, soyez-en sûr. Sony et la PlayStation ont désormais un concurrent de taille qui, même s'il a pris un peu de retard au niveau des ventes, n'a pas dit son dernier mot.

OLIVIER

MON EMPIRE POUR DONKEY KONG

DIDDY KONG



Après le formidable succès du premier volet qui avait bluffé le monde entier par ses graphismes encore inédits sur une console 16 bits (7 millions d'exemplaires vendus, je le rappelle !), revoilà donc es gorilles les plus intelligents de la galaxie, de retour dans l'univers Nintendo. Les Kremlings (sans Boris, il est malade), toujours eux, ont encore une fois décidé de mettre des bâtons dans les roues s paisibles singes, gorilles et autres caques qui peuplent cette douce rée. Cette fois, non seulement le manger rempli de bananes a été é, mais aussi et surtout Donkey a levé ! Sacrilège ! Notre maître à elui par qui tout est arrivé, se retro dans les filets de ces êtres odi Depuis le dernier épisode, c'étai t lui seul qui était chargé de la prote on de tout le village. Vous imaginez maintenant dans quel état de panique doit se trouver la population...

DIDDY ET DIXIE À LA RESCOUSSE !

Qu'à cela ne tienne ! Les vacances sont maintenant terminées pour Diddy qui, croyant se reposer auprès de sa dulcinée Dixie, jolie singette à la blonde chevelure, se met à la recherche de son protecteur. Dixie ne veut bien sûr pas le laisser partir seul, dans cette jungle peuplée d'horribles monstres vraiment méchants. Oh là là ! À ce propos, vous pouvez choisir de jouer en duo ou bien en alternance pour finir chaque niveau. De même, désormais, il faudra payer vos sauvegardes (entre autres) en monnaie de singe... la banane. En ramasser un maximum sera donc désormais une véritable obligation si vous ne voulez pas finir prématurément. Nos joyeux com-



pères possèdent bien évidemment des coups très spéciaux, comme le lancer de baril en l'air à l'aide de sa natte pour Dixie, ou bien encore la merveilleuse roue de l'enfer pour notre ami Diddy. Il faut les voir à l'œuvre pour être ébloui par leurs merveilleux gestes !

UNE TECHNOLOGIE SIGNÉE NINTENDO

Une fois encore, le rendu graphique et visuel a la part belle, puisque comme dans Donkey Kong Country premier du nom, la 3D made in "Silicon Graphics" fait une fois encore merveille. Inutile de vous dire qu'il y a de très nombreux nouveaux stages (secrets ou non), de nouvelles musiques ainsi que de nouveaux boss tous plus impressionnants les uns que les autres. Ceux qui ont adoré le un vont sans problème pouvoir craquer pour la suite, même si elle sort plus tard que prévu. En attendant, jetez-vous sur Yoshi's Island, c'est de la folie pure !

TRAZOM

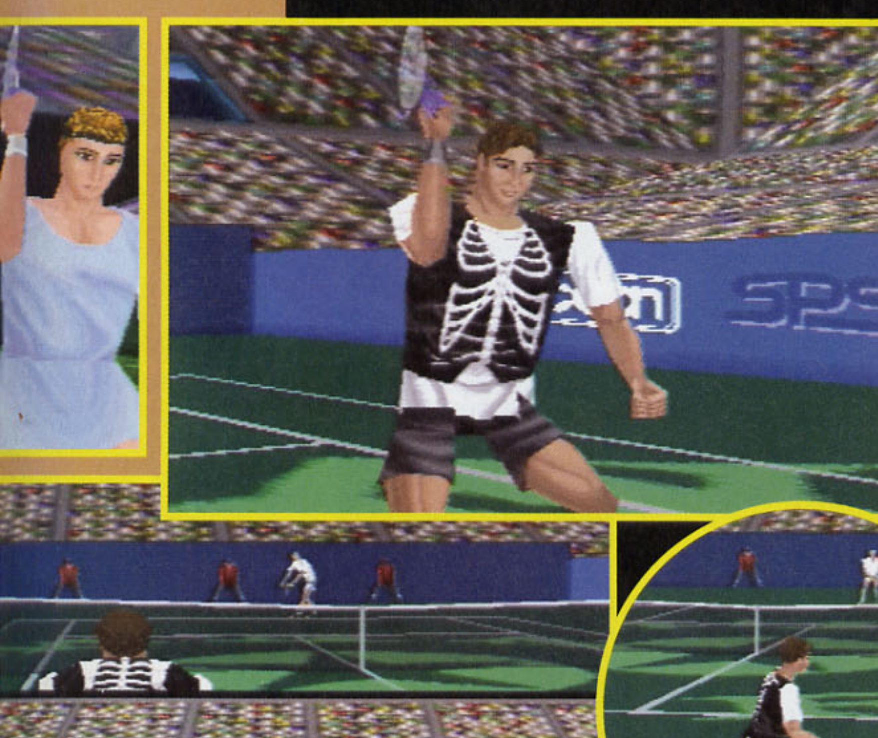
EDITEUR : NINTENDO
SORTIE PREVUE : JANVIER 1996

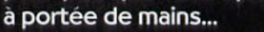
DU TENNIS EN TROIS DIMENSIONS !

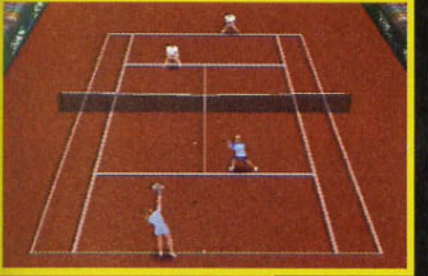
POWER SERVE 3D TENNIS



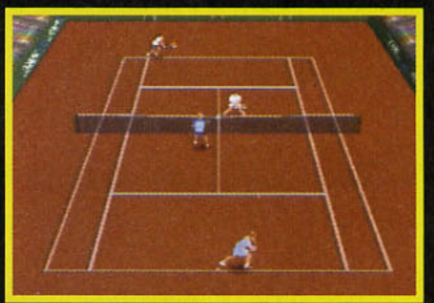
Connu sous le nom de "Ground Stroke" en version japonaise, le jeu de tennis le plus réaliste du monde sur console 32 bits (faut dire qu'y en a pas beaucoup !) sera très prochainement disponible chez les meilleurs revendeurs en version française. Nous avons effectivement préféré attendre la sortie officielle avant de vous parler de cette simulation plutôt que de faire le test de la version japonaise ou américaine, leur sortie respective étant espacée d'un laps de temps trop court... Ce qui n'a pas empêché semble-t-il Océan d'apporter des changements notables à cette version Pal, puisque des personnages (deux en fait), des noms de joueurs, des nouvelles musiques, ont été changés ou ajoutés, voire améliorés, comme c'est le cas pour les voix du juge-arbitre. Franchement, tant mieux... En ce qui concerne le jeu, je préfère vous prévenir tout de suite : seuls les accrocs du paddle et les véritables pros de ce sport seront comblés comme il se doit. Pourquoi ? Vous vous souvenez de Final Match Tennis sur NEC ? Bien. Alors vous allez vite comprendre : ce titre est tout aussi réaliste au niveau des coups (oh ça, pour ça, y a pas de problème, oh ça non alors !) mais il se révèle dix fois plus dur que son homologue, ce qui est tout de même peu dire ! Pour gagner ne serait-ce qu'un jeu de service, il vous faudra déployer des trésors d'ingéniosité et surtout d'endurance pour ne pas être trop facilement débordé par votre adversaire, toujours très tenace. Et encore, parfois cela ne suffit pas ! Les joueurs (quatre garçons et quatre filles) sont représentés en 3D polygonale, de sorte que toutes les vues (quasiment une infinité puisque l'une d'entre elles permet de la moduler à volonté) sont les plus réalistes possible autour de ces personnages. Les amateurs du genre devraient apprécier ce type de gadget très utile dans ces circonstances. Bien évidemment, les matches de doubles sont possible pour peu que vous ayiez un quadrupleur de manettes à portée de mains... TRAZOM













ÉDITEUR : OCEAN/SPS
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1996





UNE RÉVOLUTION OSÉE...

Revolution X



Au secours ! Oui, au secours ! On a enlevé les membres du groupe Aerosmith ! Mon Dieu, non pas ça. Argh ! Mais et tous ces albums, tout ce merchandising, ces concerts, tournées, qui va les rembourser ? Vous êtes Jean-Jean et René, deux impresarios qui ne sont pas contents qu'on leur ait enlevé leur gagne-pain. Ils vont donc le récupérer dans un jeu qui se résume à un jeu de tir à la Operation Wolf. Évidemment, Aerosmith n'est pas là gratuitement. Héhé, lui eh ! Donc l'originalité du jeu, c'est que la musique de fond, quand vous tuez des gens, est celle d'Aerosmith. Et puis tout le background du jeu, c'est aussi du Aerosmith. On se bat dans les loges, dans un bar couvert d'affiche, devant une salle de concerts, sur scène. On se bat aussi dans les coulisses de la scène du spectacle. C'est super, non? Original surtout. Vous incarnez donc deux petits viseurs qui se baladent dans tout cet univers teinté de show-business. À vous donc les jeunes filles presque nues qui dansent dans des cages pour rendre les bars attrayants. À vous aussi la joie intrinsèque de détruire lampes, vitres, mais aussi organes vitaux des ennemis. Faites voler avec grâce intestins, estomacs, biles et autres trachées. La vie est super-belle. Bien évidemment, le jeu, qui sort sur Playstation, restera comme l'arcade. Enfin pour l'instant le jeu n'est pas fini, alors on emploie le conditionnel. Mais plus tard, ben ce sera mieux. Il paraît. On espère, en tout cas. Un autre truc rigolo dans ce jeu, ce sont les petits éléments du décor. À chaque petit élément du décor détruit (bouteilles, lampes, pomme, guitare) vous obtiendrez des bonus. Et dans ces bonus ? Oh, une foule de choses intéressantes, et notamment des CD explosifs qui, lancés à la face de l'ennemi, sont d'une efficacité redoutable. De superbes fusils mitrailleurs seront aussi disponibles, ainsi que quelques armures et autres bonus pour votre score. Voilà, y a plus qu'à attendre le mois de janvier pour tuer tous ces gens qui n'existent pas ailleurs que dans le jeu mais qui sont là pour ça. GREG



EDITEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: JANVIER 1996

RIEN À FOOT...

FIFA 96
VIRTUAL STADIUM

Que l'éditeur qui n'a pas fait son jeu de football sur une console 32 bits jette la première balle... Oh, bien sûr il y en a bien quelques-uns, mais il faut avouer que ces derniers temps, le ballon rond tient vraiment la vedette sur ces nouvelles bécanes ! Entre les Actua Soccer, International Championship Soccer et j'en passe, il fallait bien que Electronic Arts tirât son épingle du jeu, comme l'on dit. Surtout lorsque l'on sait que c'est bien E.A. qui a véritablement lancé et démocratisé ce cyber sport sur nos chères consoles adorées, grâce à la fameuse série des FIFA... À ce propos, je tiens tout de suite à rassurer les parents : les petits derniers se portent plutôt bien. FIFA 96 Virtual Stadium (nouvelle appellation pour une nouvelle technique de programmation basée sur les effets de caméra pour un plus grand réalisme) ressemble bien évidemment à tous les autres de la première lignée, mais agrémenté de moult effets de caméra qui apportent un plus indéniable, sans oublier les zooms à répétion que l'on peut utiliser à loisir pour disséquer les actions de plus près lors des "replay". Bien évidemment, les vrais noms des joueurs sont inclus dans le CD-Rom, de même que différentes compétitions qui amèneront un ou plusieurs joueurs à se confronter au plus haut niveau. Si dans la version non définitive que nous avons reçue, il manquait encore quelques petits détails à peaufiner, la version finale devrait néanmoins tenir la route. Attention toutefois à la concurrence qui semble non seulement nombreuse, mais également de taille cette année à rivaliser avec EA Sports ! Wait and see...

TRAZOM

















ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1996

LE BASKET DE LA NB

TOTAL









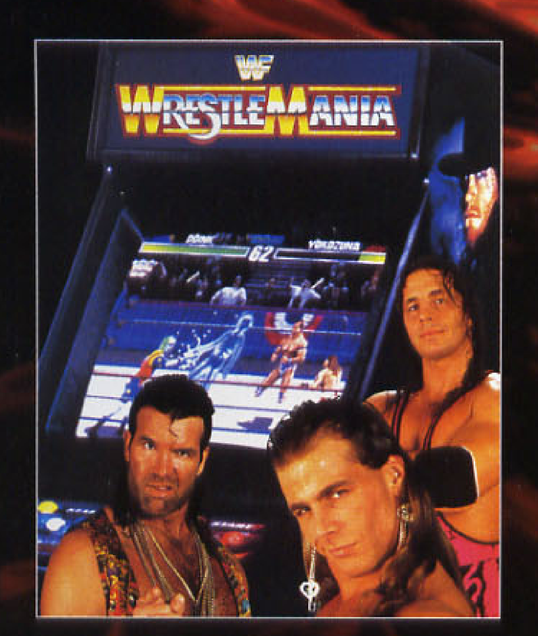
On en a rêvé : avec la Sony PlayStation, c'est devenu possible ! Tous les aficionados de France et de Navarre (c'est pas très loin) vont, j'en suis sûr, craquer à la vue de ce jeu de basket nouvelle génération. Car, il faut bien le dire, cela n'a plus rien à voir avec les traditionnels titres que l'on avait l'habitude de fréquenter sur nos "vieilles" 16 bits. Les sprites et autres décors simplets ont été remplacés par de sublimes polygones mappés, avec moults effets graphiques tous aussi spectaculaires les uns que les autres, dont les reflets des joueurs sur le parquet ! De même, la technique de la Motion Capture (cf. Docpad pour plus d'infos) a une fois de plus été utilisée ici, ce qui met le jeu à un niveau de réalisme encore plus impressionnant, et surtout jamais atteint dans le domaine. Il faut vraiment les voir sauter, se faire des passes, tomber ou encore "dunker" comme les véritables pros américains pour se croire non pas devant un jeu vidéo, mais bel et bien devant un écran de télévision, sur une chaîne sportive américaine de préférence !

HUIT JOUEURS SIMULTANÉMENT !

Autres points forts qui retiennent l'attention d'un être humain (je pense malgré tout faire partie de cette race) héberlué devant une telle réalisation : le crissement des gommes des baskets sur les parquets n'a pas été oublié, ce qui est un vrai régal pour l'amateur éclairé, croyez-moi ! Ou bien encore, plus classique : la foule en délire qui exprime sa joie ou son mécontentement selon qu'elle supporte l'une ou l'autre des équipes présentes dans la salle. Bien évidemment, tous les "teams" de la célèbre

A QUOI BON AVOIR
UNE BONNE CONSOLE
SEGA SATURN
SI T'AS PAS
PlayStation
LES MEILLEURS JEUX?

Acclaim
entertainment S.A.



Wrestlemania.

Les mordus de baston vont s'en donner à coeur joie. Avec un nombre incroyable de mouvements, de coups spéciaux délirants et de combos, WWF Wrestlemania est sans conteste le jeu de catch le plus fou et le meilleur jamais réalisé.

Disponible sur



REVOLUTION X REVOLUTION

Revolution X.

Un jeu de tir frénétique rythmé par les tubes du groupe Aerosmith. Libérez à coups de CD explosifs les membres du groupe Aerosmith qui ont été kidnappés par la Nation du Nouvel Ordre, une organisation dont l'objectif est d'asservir et contrôler la jeunesse.

Disponible sur







Mortal Kombat II.

Le meilleur jeu de combat. Graphismes digitalisés, sprites énormes, fluidité hyper réaliste, effets sonores stupéfiants. Jamais l'arcade n'a été si proche !

Disponible sur



Galactic Attack.

Bien plus qu'une guerre, c'est le combat pour la survie de l'humanité ! Pilotez votre vaisseau à travers le système solaire et les planètes hostiles. Evoluez dans des décors 3D époustouflants de finesse et de détails, et détruisez les milliers de vaisseaux qui vous attaquent de toutes parts.

Disponible sur





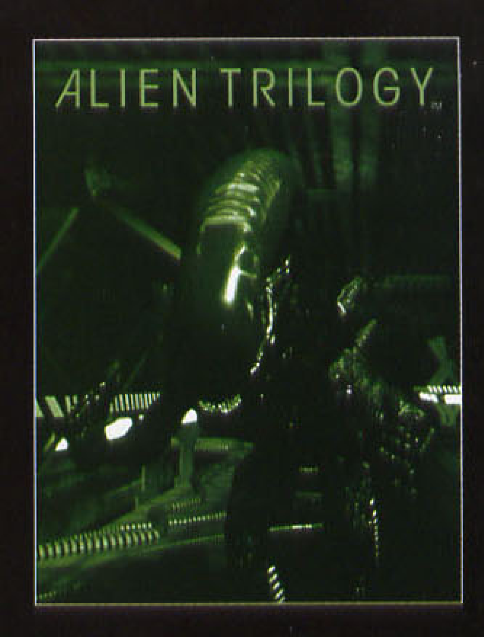
Alien Trilogy.

Suivant la célèbre trilogie cinématographique, vous incarnerez le lieutenant Ripley et au travers de multiples niveaux vous devrez sauver votre peau et nettoyer la planète LV426. Après un long périple, dans ce jeu de tir et d'action en 3D, vous atteindrez la reine mère et seule sa destruction pourra mettre un terme à ce cauchemard.

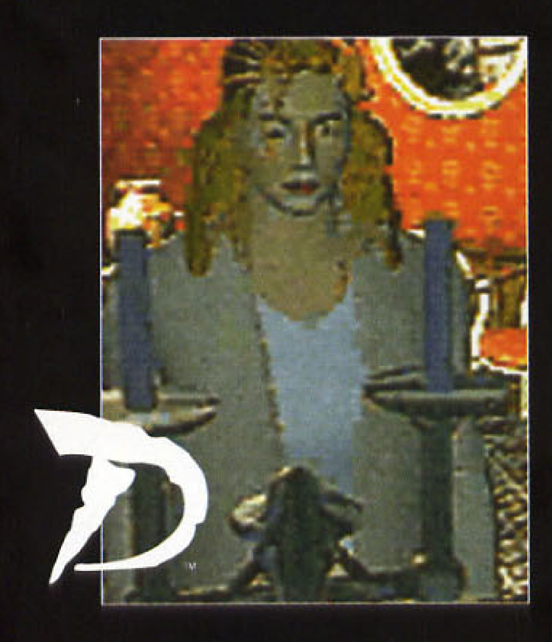
Disponible sur







et bientôt...



D

Vous êtes Laura, la fille de H.Richter, médecin et directeur du Mémorial Hospital de Los Angeles, qui vient de plonger son établissement dans un bain de sang et de terreur. La police restée impuissante, vous pénétrerez dans l'hopital pour découvrir ce qui a transformé votre père en un dément machiavélique.

Disponible sur

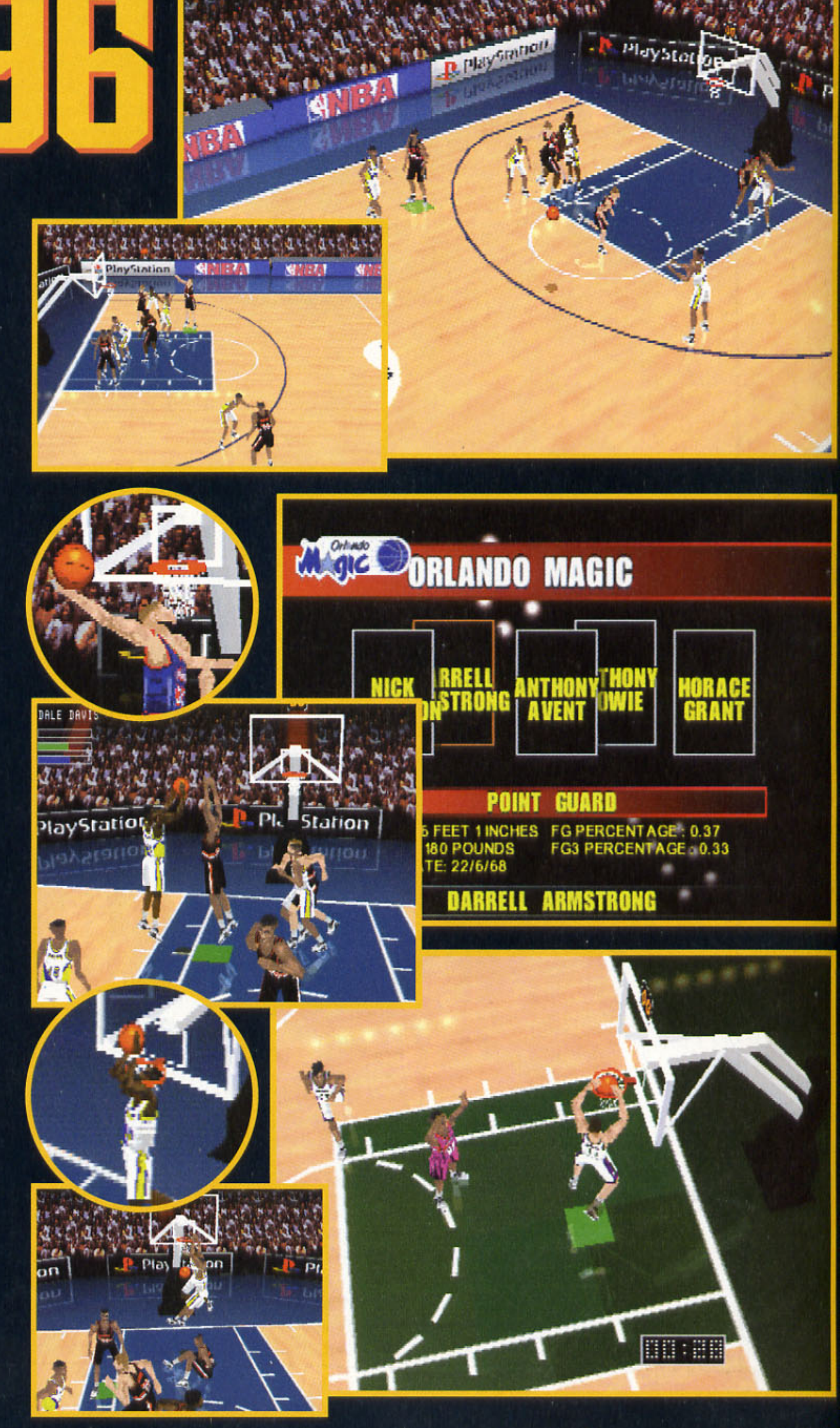






INFOS, TRUCS, ASTUCES, CADEAUX SUR LE VOCAL AU 36 68 10 25* ET LE 3615 ACCLAIM

NBA '96



National Basket Association (N.B.A.) sont inclus dans le CD, ce qui vous donne une idée du nombre de matches différents que vous pourrez faire entre amis ! Justement, puisqu'on parle du nombre de joueurs qui peuvent jouer simultanément, autant vous dire que c'est du jamais vu !
Tout comme NBA Give'n Go de Konami sur Super Nintendo, il sera également possible de jouer à huit en même temps sur ce produit qui ne laisse décidément rien au hasard. Non seulement c'est convivial, mais en plus ça permet de se cotiser à plusieurs pour se l'acheter ! Les compétitions ne sont pas laissées de côté pour autant, puisque comme dans la réalité, vous allez pouvoir disputer le championnat des États-Unis avec play-off et tout le tralala, ou encore le "Sony Competition" dont nous ne savons encore rien puisque non-disponible sur la version previewée. Sur le terrain proprement dit, pas moins de cinq vues de caméra seront disponibles, dont une en manuel que je vous conseille plutôt d'utiliser en mode "replay" ; c'est très spectaculaire avec zooms et arrêt sur image impeccables. Les autres, quant à elles, balayent le côté du terrain, suivent l'action ou font des ronds géants au-dessus des joueurs. Au niveau des coups, c'est tout aussi complet puisque outre les coups habituels (lancé à trois points, dunks, passes, etc) une animation spéciale a été faite pour lancer la balle depuis l'autre bout du terrain ! Idéal lorsque l'on est en fin de quart-temps. Inutile de vous dire qu'ici, à Joypad, nous attendons tous la version finale avec une certaine impatience.

TRAZOM

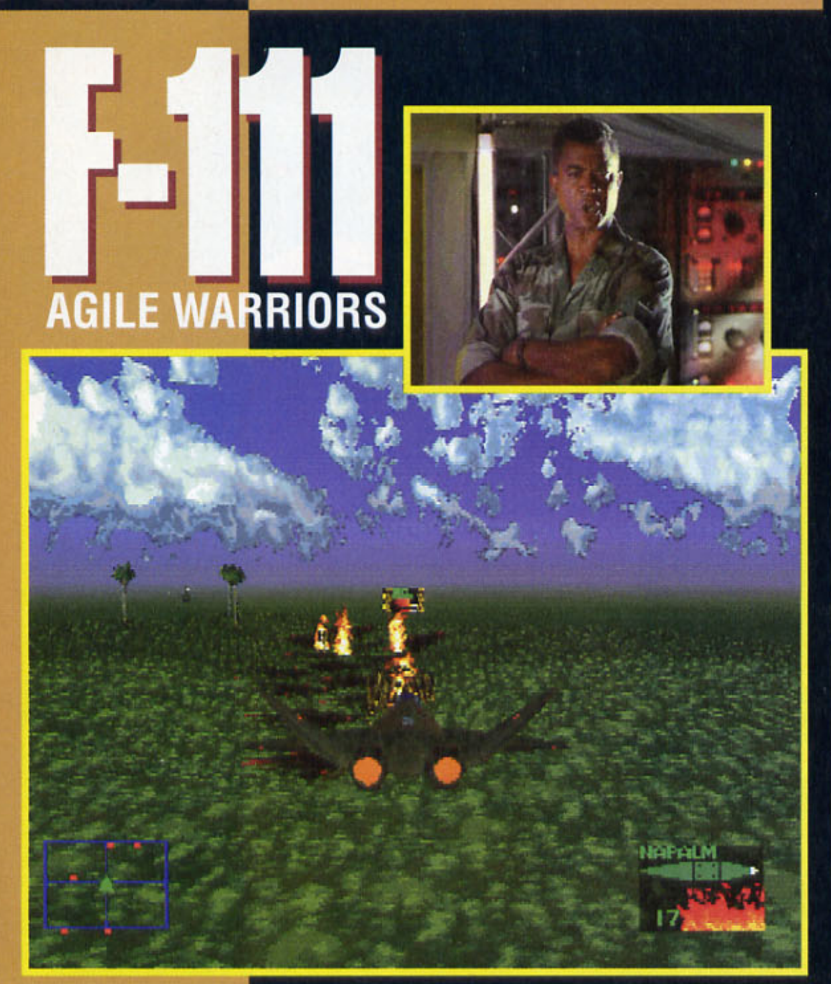
EDITEUR : SONY C.E.
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1996

PREVIEW PLAYSTATION

F-111 AGILE WARRIORS

Un nouveau simulateur de vol est en chantier sur PlayStation, après Air Combat. Vous découvrirez, dans F-III, de nombreuses missions à mi-chemin entre la simulation pure en 3D et l'arcade. Le jeu est en effet plus axé action pure qu'Air Combat. Preuve en sont les bonus qui apparaissent au-dessus des cibles détruites, un peu à la manière de Jumping Flash. Plusieurs vues sont sélectionnables, et vous retrouverez tous les aspects classiques de ce genre de jeu. Quelques superbes scènes en Full Motion Video viennent agrémenter le jeu, ce qui, visuellement, rattrape un peu le niveau graphique du jeu pas vraiment à la hauteur de la console. Ce n'est pas parce que la PlayStation supporte des tonnes de polygones et de décors mappés, qu'il faut bâcler ceux-ci...

OLIVIER



EDITEUR : VIRGIN I.E.
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1996



PREVIEW SUPER NINTENDO



SECRET OF EVERMORE





Vous connaissez Seiken Densetsu sur SFC ? Cette saga créée par Square a fait passer des nuits blanches à Greg ! Plus connue sous le nom de Secret of Mana aux États-Unis et en France, cette saga a vu le jour dans notre beau pays avec le deuxième épisode traduit en français qui a permis à de nombreux joueurs non férus de RPG et ne parlant pas japonais de bien s'éclater. Nintendo a décidé de reprendre le concept de Secret of Mana et de créer un jeu du même style, mais dans un univers futuriste complètement différent de celui de Mana. Le jeu terminé est en cours de traduction chez Nintendo France, et vous pourrez découvrir un très bon RPG tout en français dans un univers d'anticipation en janvier.

OLIVIER



EDITEUR : NINTENDO
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1996

ENCORE DU FOOT !

International Championship Soccer





Et hop ! encore un nouveau jeu de football. Décidément, ces temps-ci le ballon rond est à l'honneur sur PlayStation. En tout, si j'ai bien compté sur mes petits doigts boudinés, pas moins de six CD auront vu le jour sur cette console. Avec plus ou moins de succès, il faut bien le dire. On a trop tendance à vouloir faire beau, au détriment de la maniabilité et du fun... Alors, qu'en est-il exactement de ce dernier titre en date d'Océan ? Eh bien, tout d'abord, et c'est à souligner, un speaker (en français) vous dirige dans les menus ! Les options sont également très nombreuses, avec un choix de trois vues différentes, aidées en cela par la possibilité de zoomer quatre à cinq fois sur l'action. Choix des équipes internationales (très nombreuses), avec les vrais noms des joueurs et puis différentes compétitions pour se défouler. Voilà. Test très prochainement.

TRAZOM



EDITEUR : OCÉAN
SORTIE PREVUE : JANVIER 1996

SAME PLAYER SHOOT AGAIN

TRUE PINBALL





On connaissait déjà le Digital Pinball de Sega sur la Saturn, eh bien voilà quasiment le même flipper en version PlayStation. Au programme, cinq flippers avec chacun un thème différent, que vous découvrirez bien assez tôt par vous-même. Les digitalisations semblent assez réussies, de même que les mouvements et le réalisme de la bille d'acier. Quant à savoir si la jouabilité et l'intérêt seront de la partie, ça c'est une autre histoire. Rendez-vous le mois prochain...

TRAZOM

EDITEUR : OCÉAN
SORTIE PREVUE : JANVIER 1996



PREVIEW PLAYSTATION

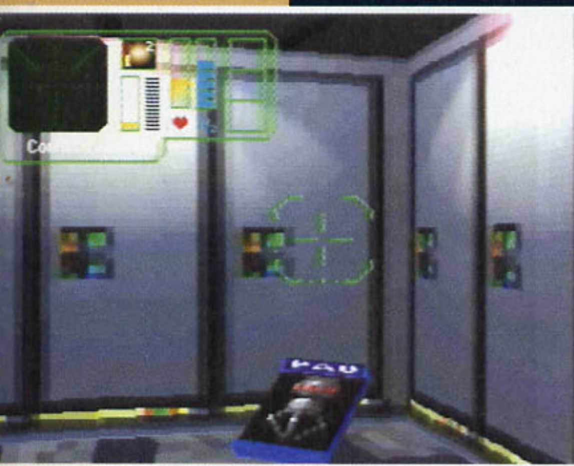


LA PAIX A UN PRIX

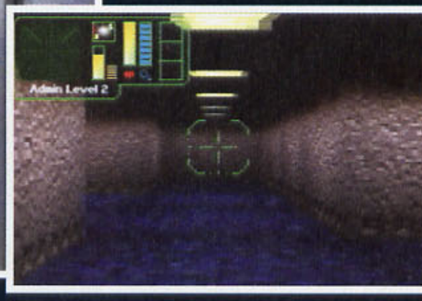




DEFCON 5













En l'an 2204, le nom de code "Defcon 5" signifie la paix absolue sur les nombreuses bases d'extraction minière situées sur des planètes aux confins de la Galaxie. Et c'est justement ce que ne veut pas entendre la division "Armements" de la Tyron Corporation qui fabrique ces colonies, et à qui on vient d'annoncer qu'on ne fabriquera plus de bases armées de ce type et que celles existantes seront toutes automatisées ! Pour l'entreprise, qui craint de mettre la clé sous la porte, c'est plutôt dur à avaler. Certaines personnes, dans l'ombre, décident alors de simuler une attaque d'Aliens, de façon (entre autres) à justifier de nouvelles fabrications de ces bases. Ce sera donc à vous qu'il incombera de mettre en défense automatique tout le complexe de défense ! Dans la peau d'un "doomer", vous allez devoir arpenter les couloirs glaciaux, emprunter des ascenseurs bizarres (les Limo), utiliser à bon escient l'ordinateur principal, vous servir des droïdes pour vous suppléer, récolter des passes (pads), etc. Très axé réflexion, mais aussi action, ce titre va en tenir pas mal en haleine, d'autant qu'il bénéficiera de voix en français.

TRAZOM

EDITEUR : SONY INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1996



DOOM SUR JAGUAR

plus puissant, plus terrifiant !





DOOM a la puissance 64 bit de la **JAGUAR**, c'est une offre exceptionnelle qui vous fera entrer dans l'univers fantastique des jeux video de la nouvelle génération.

64 bit LA PLUS PUISSANTE

La JAGUAR est aujourd'hui la seule console video 64 bit.

Cela veut dire plus de rapidité, plus de réalisme, plus de sensations dans le jeu video.

LA MEILLEURE VERSION

DOOM a été élu par la presse du monde entier comme le meilleur jeu, toutes machines confondues.

De plus la version JAGUAR a été reconnue par la presse américaine comme la meilleure de toutes.

DOOM EN RESEAU

La version DOOM sur JAGUAR dispose d'une option qui permet de jouer en réseau. Une autre manière de jouer qui décuple l'intérêt du jeu.

LES JEUX EN 64 bit

Il existe aujourd'hui des dizaines de grands jeux qui bénéficient de la technologie JAGUAR 64 bit et de nombreux sont à venir pour cette fin d'année (Rayman, Highlander, Fight for life, Primal Rage, ...).

LE FUTUR EN 64 bit

La JAGUAR est un système multimédia évolutif ouvert sur le futur.

Lecteur de CD, connexion en réseau, jeu par Modem, casque de réalité virtuelle, sont autant de merveilleuses possibilités que la JAGUAR offre déjà ou offrira prochainement.



LE ZAPPING *des* TESTS

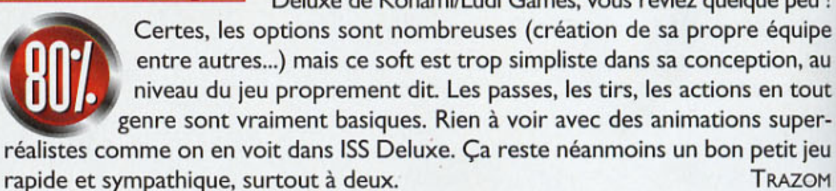


90 MINUTES

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : OCEAN



Quelle originalité ! Encore un jeu de foot ! Décidément, ces temps-ci on ne jure que par ce sport, que ce soit sur console 32 bits ou sur une 16 bits, comme c'est le cas avec cette mouture version française de Prime Goal 3. Si vous pensiez que ce dernier pouvait rivaliser avec un titre comme International Superstar Soccer Deluxe de Konami/Ludi Games, vous rêviez quelque peu ! Certes, les options sont nombreuses (création de sa propre équipe entre autres...) mais ce soft est trop simpliste dans sa conception, au niveau du jeu proprement dit. Les passes, les tirs, les actions en tout genre sont vraiment basiques. Rien à voir avec des animations super-réalistes comme on en voit dans ISS Deluxe. Ça reste néanmoins un bon petit jeu rapide et sympathique, surtout à deux.



TRAZOM



Pour les fans du genre



Pour les autres



ZOOP

MACHINE : MEGADRIVE / SUPER NINTENDO
EDITEUR : VISACOM NEW MEDIA

On ne peut pas vraiment dire que Zoop séduise au premier coup d'œil. Pourtant, le jeu aborde d'une façon un tant soit peu originale le concept des titres "à la Tétris". Pastiche, diront certains, pas du tout. Il faut ici rechercher des formes géométriques de couleurs qui avancent vers le centre de l'écran. Si vous les shootez en étant de la même couleur qu'eux, ceux-ci disparaissent ! S'ils arrivent au centre de l'écran, vous avez perdu. Zoop n'a pas, malgré son originalité, que des avantages. Tout d'abord, il manque un mode "deux joueurs". D'autres titres comme Dr. Robotnik chez Sega offraient cet immense avantage. D'autre part, l'action reste invariablement la même du début à la fin, les pièces autour du plateau de jeu avançant de plus en plus vite. Amusant deux ou trois heures, Zoop peut aussi vite vous ennuyer. Néanmoins, si le genre vous attire, n'hésitez pas !



T.S.R

LONE SOLDIER



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TELSTAR ELECTRONIC STUDIO

Si vous aviez rêvé un jour (ne niez pas !) de jouer les Rambo en herbe pour épater les copines et/ou copains, alors vous allez forcément regarder les photos de ce jeu d'un peu plus près. Dans la peau d'un dur à cuire en 3D polygonale, votre mission sera de blaster des forces armées, alliées à des ennemis extraterrestres venus sur terre pour récupérer de l'uranium. Ceux-ci menacent d'ailleurs de faire sauter les humains avec un de leurs propres missiles nucléaires qui leur a été dérobé... Doté d'armes en tout genre (lance-flammes, mitrailleuse, grenades, lance-roquettes...), notre ami poète va devoir traverser trois mondes différents (en 3D temps réel) pour enfin affronter les Aliens en personne ! Difficile à diriger au premier abord, vous vous y ferez assez vite puisque vous disposerez d'une cible visible que vous devez bouger à l'aide des "R1-R2" et "L1-L2" de votre paddle. Là où le jeu pêche encore plus, c'est au niveau de l'intérêt et de sa durée de vie... À essayer avant d'acheter. TRAZOM

79%





SHOCKWAVE



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Faites comme bon vous semble, mais je vous engage fortement à vous arranger pour voir ce jeu tourner chez un copain car les démos d'intro sont incroyables, du jamais vu sur la machine. Les séquences vidéo sont en effet en Full Motion Video, et pour une fois que l'on peut vraiment employer le terme "Full", on ne vas pas se gêner. Les acteurs apparaissent en plein écran, c'est vraiment beau, sans cartouche MPEG s'il vous plaît ! Pourquoi aller chez un copain pour admirer ces séquences dans Shockwave ? Tout simplement pour éviter de mettre 350 balles en l'air, les mecs ! Car entre les démos, il y a un jeu en 3D avec des polygones qui bougent, c'est rudement sympa d'avoir pensé à inclure un jeu dans cette démo... Le jeu est lassant, mal réalisé et sans aucun intérêt. Circulez, y a rien à jouer ici... OLIVIER



50%

Le trombinoscope






GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

Attention à l'Ultra 64 !
Depuis l'arrivée (tardive) de Sony dans l'univers impitoyable du jeu vidéo, avec évidemment la sortie officielle de la PlayStation, il semblerait que le marché que l'on pouvait qualifier d'assez morose ces derniers temps, soit en train de reprendre du poil de la bête! Sega, géant parmi les géants, n'a pas non plus loupé le train de la génération 32 bits avec la mise en orbite de sa Saturn, console adulée des "purs joueurs", comme l'était la Nec à son époque. C'est également mon point de vue : la Saturn accueillera bientôt des titres forts comme Sega Rally, Virtua Cop ou Virtua Fighter 2. Pour y avoir joué, je peux dire qu'ils demeurent mes préférés dans le genre ! Certes, les jeux PlayStation sont loin de démériter, je pense notamment à Total NBA 96 qui va être fabuleux, ou encore à Ridge Racer Revolution, Tekken 2 ou encore Resident Evil (ex Bio-Hazard). Mais, globalement, à part ces titres-phares, la Sega me fait plus flasher que la Sony. Je me permets donc d'émettre quelques réserves vis-à-vis de cette fabuleuse machine : le savoir-faire ne s'improvise pas comme le démontrent sans cesse Sega et Nintendo qui ne sont pas des néophytes dans le genre. La firme de Kobe quant à elle, est entrée dans la danse depuis quelques jours (au Japon). Sa console basée sur un processeur 64 bits sera donc l'Ultra-64 en Europe dans le courant de l'année 1996. Rien que sur 16 bits, cette société fait déjà la loi avec cette année encore des incontournables comme Yoshi's Island que je conseille à tout le monde et Donkey Kong Country 2 aussi bon que le premier! À mon sens, il faudra surveiller de très près la nouvelle arrivante qui pourrait bien mettre tout le monde d'accord ! Bon Noël à tous !
TRAZOM

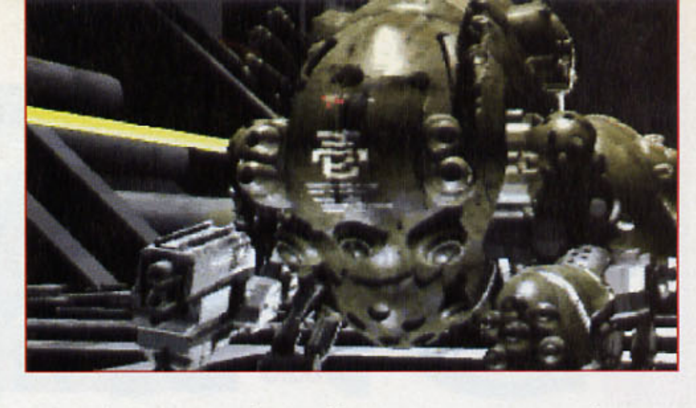



GÉNIAL ! WOUAH ! BOF... PITIÉ PAS ÇA !

Qui l'eut cru ? On parlait déjà de mode passée, de feu de paille, on murmurait même ici ou là que les jeux vidéo étaient morts... La PlayStation débarque, et près de 50 000 machines disparaissent dans la nature, soit la totalité du premier stock de Sony. Sega, après un retard sur le départ (coût de la machine oblige) revient en force avec une machine abordable et des titres complètement fous. Reste Nintendo qui, pour 95, a préféré privilégier la technologie 16 bits avec des titres comme Killer Instinct, Yoshi's Island ou bien encore Donkey Kong Country 2. L'Ultra 64, ça sera pour l'année prochaine en France, peut-être septembre laisse-t-on entendre ici ou là. Quoi qu'il en soit, même s'il faut compter avec Nintendo, on ne va pas attendre "ad aeternam" pour jouer à des jeux d'enfer. Même si une fois à la retraite on aura tout le temps, c'est maintenant qu'il faut jouer ! Alors que l'on attend les prochains titres forts de la PlayStation, Sega lance une offensive que ne laissera pas indifférents les joueurs que vous êtes. Si les trois derniers mois étaient Sony, la période des fêtes pourrait bien devenir Sega... De toute façon, vous êtes les seuls maîtres à bord, à vous de choisir !
T. S. R

ROBOTICA





MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Bien entendu, tout le monde le sait, les robots qui n'ont pas la chance d'être connus et de faire carrière comme héros pour enfants finissent dans les labyrinthes de jeux japonais. C'est une fois de plus ce que l'on vous propose avec Robotica. Vous incarnez Serge le brave robot, qui doit sortir de la forteresse Deadalus après en avoir détruit le cœur. Un peu comme le ver dans la pomme, quoi ! À votre disposition, des armes, des équipements divers et des radars. Bien entendu, notre ami Serge aura bien du mal à se défaire de la forteresse Deadalus, car l'agencement des niveaux est aléatoire. Vous pourrez recommencer le jeu autant de fois que vous voudrez, les couloirs, pièces et ennemis seront différents. La grande classe, un jeu d'une durée de vie quasi illimitée. Malheureusement, le jeu reste tout de même assez répétitif avec des murs toujours identiques, et des missions toujours similaires, à savoir trouver la carte magnétique et sortir du niveau avec ladite carte. Un bon jeu pour ceux qui aiment les défis et qui se contentent d'un jeu fade graphiquement parlant.

GREG

FIFA SOCCER 96

92%

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : ELECTRONICS ARTS



Probe nous avait caché ça l'année dernière, lors de sa présentation de FIFA 95, et ça sent l'opération commerciale à plein nez cette histoire ! FIFA 95 était en effet de très bonne facture, mais souffrait de quelques imperfections. Passons sur ces considérations syndicales pour présenter ce jeu qui terrasse du coup tous ses adversaires sur Game Boy. Cette simulation est en effet d'un réalisme complètement incroyable sur la portable de Nintendo. Lorsque vous faites une passe, vous pouvez tirer en piqué mais aussi passer la balle en cloche, et votre partenaire contrôlera le ballon d'un petit mouvement vraiment réaliste. Le jeu est très fluide et garde un grand réalisme. Les options vous permettent de choisir entre des match amicaux, en ligue, en tournoi ou en éliminatoire. Le plus incroyable est que si vous choisissez la France, vous pourrez ensuite choisir parmi les équipes officielles de 1ère division avec les vrais noms et tout le tralala. On peut aussi gérer les pénalisations, blessures, hors-jeux, la météo, le terrain, la durée d'une mi-temps. Bref, FIFA 96 est ultra complet, on peut désormais jouer en link avec deux Game Boy, et le réalisme graphique est bien plus poussé que dans la version précédente

OLIVIER

MORTAL KOMBAT 2

83%

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ACCLAIM



Oh lalalala ! Quelle nouvelle, mes amis ! Une grosse nouveauté arrive sur Saturn, et pas n'importe laquelle : Mortal Kombat 2. Oui, 2. Pas 3, mais 2. D-E-U-X. Vous savez, ce jeu qui est sorti l'an dernier. Celui-là même qui fonctionne quand on fait une promotion énorme autour. Oui, il est là ! La classe, non ? Le problème avec ce jeu, c'est que malgré sa qualité somme toute acceptable, il est vieux. Et on a aussi envie de passer à autre chose. Virtua Fighter Remix, par exemple....le sang ne fait pas tout le jeu... Maintenant, les nostalgiques pourront apprécier.

GREG

CYBER SPEEDWAY

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Sorti il y a quelque temps sur Saturn au Japon sous le nom de Gran Chaser, ce titre ne rivalise pas avec WipEout sur PlayStation, dont il est pourtant proche sur le principe. Vous pilotez en effet un vaisseau flottant à quelques mètres du sol, tout en progressant à grande vitesse. Le jeu propose cinq circuits sur lesquels vous concourrez seul en mode «practice» ou contre des adversaires en mode «championnat». Les premiers stages sont un peu vides en concurrents, mais ces derniers arrivent en nombre lorsque vous progressez dans les circuits avancés. Outre doubler vos adversaires, vous pouvez aussi leur envoyer des missiles que vous récolterez sur le circuit. Convenablement réalisé, très rapide et assez beau, le jeu est pourtant bien loin graphiquement de ce sublime WipEout sur PlayStation. Les nouvelles musiques sur la version française n'ont pas changé les données du problème. Enfin, on s'ennuie assez vite.

OLVIER

92%





TOTAL FOOTBALL

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : DOMARK

Il y a des titres comme ça que l'on estime énormément au premier contact, puis qui nous déçoivent quelque peu par la suite. C'est le cas de Total Football que nous encensions dans notre preview il y a quelques mois, et que je trouve maintenant très fade. Les options sont basiques, sans grande originalité, tandis que les animations des joueurs sur le terrain sont très "robotiques". On nous en annonce 3 000 sur la jaquette du produit, mais il n'est pas précisé si le public est inclus dans le lot ou non... Toujours est-il que ludiquement parlant, on se lasse très vite de ce pseudo foot qui partait pourtant d'un bon pied. Vous aurez au programme quatre tournois, six types de terrains ainsi que cinquante équipes internationales, pour ceux que ça intéresse. Mais en aucune façon, il ne rivalise avec FIFA Soccer 96 !

TRAZOM



PHANTOM 2040

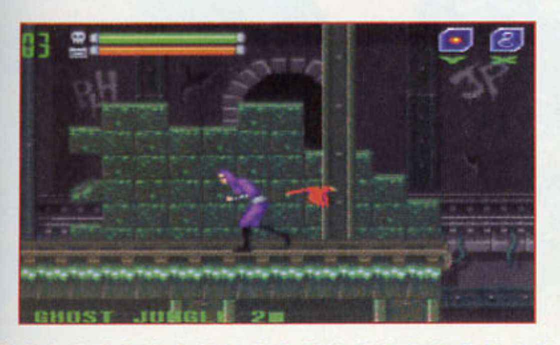


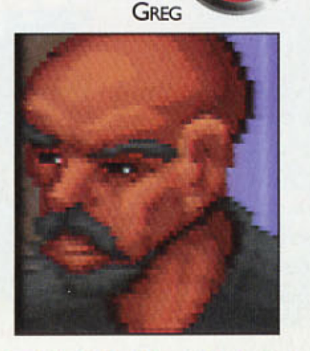
MACHINE : SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE
EDITEUR : VIACOM NEW MEDIA

Le Phantom est encore un de ces braves gens violets. Vous ne connaissez pas les braves gens violets ? Ce sont des gens qui, vêtus de fringues de couleur violette, rendent services aux gens. Les gens, ce sont les autres, ceux qui ne sont pas violets. Alors pour sauver les gens non-violets, le Phantom va explorer une ville et éliminer ses ennemis. Et tout ça dans l'un des plus classiques jeux de plates-formes de l'année. On court, on saute, on frappe... rien de techniquement nouveau non plus. À acheter uniquement si vous êtes un inconditionnel de ce type de jeu, et ceux-là uniquement, car dans le genre, Judge Dredd est bien meilleur.

75%

GREG





Le trombinoscope



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Une année plutôt plate, en fait, où la technologie a pris le pas sur le plaisir de jouer. Bon ben, j'ai bien couru quelques heures sur Daytona Saturn, et mes amis ont apprécié les soirées Tekken et TohShinden. Yuriko et moi avons bien rigolé tout un week-end sur Jumping Flash, et j'ai beaucoup aimé aussi Rayearth sur Saturn, qui sans être long a le mérite d'être beau et intéressant. Killer Instinct m'a surpris par sa réalisation technique. Mais bon, les trois meilleurs jeux de l'année pour moi sont : Yoshi Island, magnifique, extraordinaire, très long et d'une beauté étourdissante. Ensuite, King Of Fighter 95, jeu de combat absolu. Jamais encore on n'avait atteint une telle perfection dans tous les domaines : fun, variété des personnages, maniabilité. Et pour finir cette liste, le grand, le beau, le magnifique, et le très long Super Robot Taisen. Ce titre n'est pas très connu et mérite pourtant une place sur le podium de cette année par son intérêt et son originalité. Quant au reste, eh bien j'attends encore de voir Saphia, qui sera le dernier jeu de la Nec PC Engine, ainsi que les versions Saturn et SFC de Far East of Eden, ainsi que les prochains Capcom sur 32 bits. Pour les nouvelles consoles machin, j'attends de voir. J'ai appris avec le temps qu'il ne faut croire que ce que l'on peut voir...
GREG

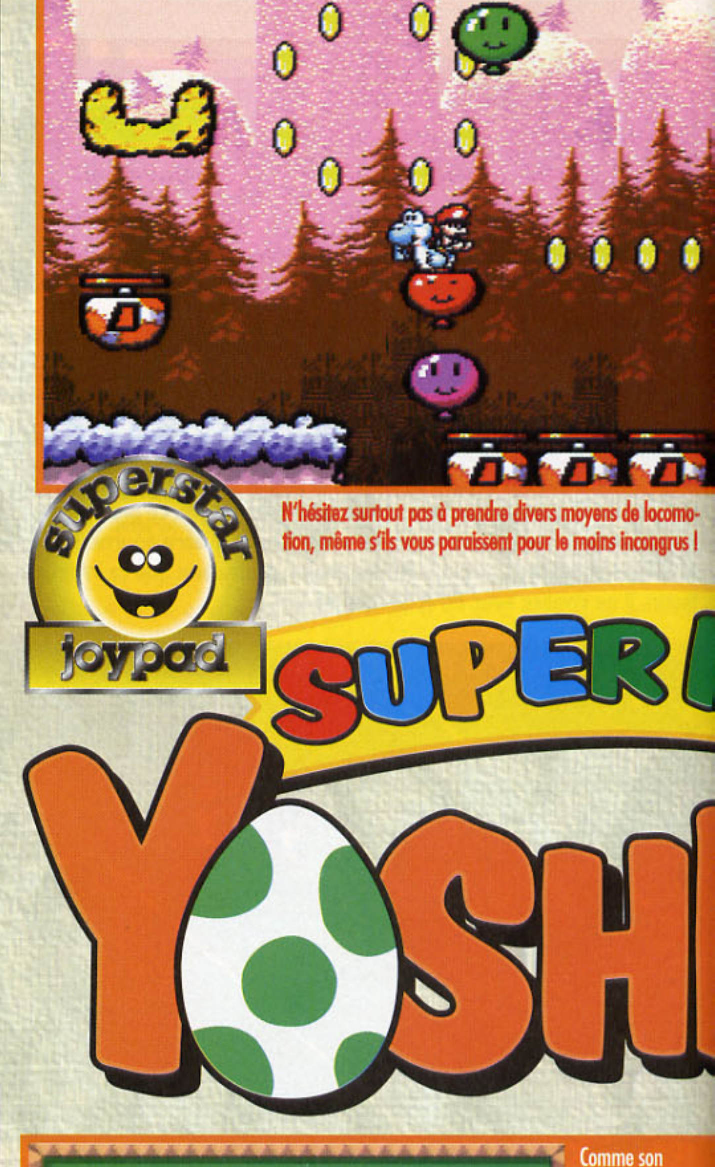
GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Joyeux Noël à tous et à toutes et débrouillez-vous pour savoir quelle console 32, 64 ou 128 bits acheter. Désolé pour la violence de mes propos mais pour moi, il n'y aura pas de trêve des confiseurs ; de toute façon, je n'aime pas les bonbons. La question que l'on nous pose à longueur de journée consiste à savoir s'il vaut mieux acheter une Saturn, une PlayStation ou attendre l'Ultra 64. Je ne vous reproche absolument pas de nous poser la question, au contraire, c'est une preuve de confiance. En revanche, je suis plutôt remonté contre les constructeurs qui se livrent à une guerre sans merci à grands coups d'intox sur les prix et surtout sur les dates de sortie. Dans le milieu des jeux vidéo, la parole n'a aucune valeur (pas seulement dans notre milieu d'ailleurs), mettez-vous ça dans le crâne : c'est vous qui tenez les rênes du marché. Alors, questionnez-nous, mais allez comparer vous-même chez des potes, dans les magasins, essayez tous les jeux et groupez-vous pour acheter des consoles différentes en petits groupes, les échanges viendront ensuite. Dernier conseil de Noël : n'achetez plus de daubes, qu'elles soient 16 ou 32 bits, on en a marre de tester des jeux moches et injouables qui ne marchent que grâce à des opérations de marketing ou des licences connues, économisez... Joyeux Noël et gardez la pression. Au fait, je profite de cet espace de liberté pour vous annoncer que vous pouvez m'envoyer des Mail sur Internet (courrier Docpad, philosophie générale, etc.) : Mon adresse est : oprezeau@club-internet.fr. Surfing Peace !
OLIVIER

SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 60, DONT 12 SECRETS
SPECIAL : LA CARTOUCHE CONTIENT LE FX2
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Kamek, un Magikoopa démoniaque - du moins c'est ainsi qu'il se fait appeler - a pour triste dessein de kidnapper bébé Mario qu'une cigogne vient livrer à ses parents, en même temps que Luigi, son frère jumeau. En attaquant le volatile, le sinistre sorcier parvient à subtiliser l'un deux, Luigi. Mario, quant à lui, fait une chute vertigineuse... au-dessus de l'île de Yoshi. Recueilli par ces petits dragons sympathiques, bébé Mario, grâce à la carte qu'il portait sur lui, peut fortuitement indiquer son lieu de destination aux êtres qui décident alors de l'accompagner chacun leur tour jusqu'à l'endroit final. Et c'est justement là que ça se gâte ! Des dizaines de contrées hostiles à traverser, et surtout les sbires de Kamek à éviter et à éliminer, voici très précisément ce qui vous attend ! À l'aide de chacun des Yoshis, vous pourrez vous défendre en sautant sur vos ennemis, fabriquer des œufs en les gobant et les rejeter telle une fronde pour détruire des plus gros monstres ou pour vous ouvrir des passages secrets. D'autres trouvailles que je vous laisse découvrir sont également au programme. Inutile de vous dire qu'un certain doigté est recommandé. Si vous êtes touché, bébé Mario s'envolera dans sa bulle jusqu'à ce que les méchants ou bien vous, l'attrapiez. Voilà, il ne vous reste plus qu'à admirer les photos et surtout à y jouer ! Lorsque, dans six mois ou un an, vous aurez fini les 100 % du jeu (score parfait), vous serez considéré comme un véritable héros. C'est un "top" (pour reprendre un mot à la mode à Joypad) dans le domaine de l'action/plates-formes, qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte. Bonne chasse...

TRAZOM



N'hésitez surtout pas à prendre divers moyens de locomotion, même s'ils vous paraissent pour le moins incongrus !

LE + ÉLEVÉ	92
ÉTOILES	29/30 → 29 Pts
PIÈCES	13/20 → 13 Pts
FLEURS	5/5 → 50 Pts
TOTAL	92 Pts

Comme son nom l'indique, le tableau des scores vous montre votre... score que vous pourrez améliorer à loisir, avec force détails pour chacun des objets à ramasser.



Dans cette rivière souterraine, n'hésitez pas à vous servir de vos œufs pour attraper des bonus haut perchés.

Des plantes que vous verrez grimper en direct live, vous aideront à monter d'un étage pour voir ce qui se passe là-haut.



La carte d'un monde

Chaque monde (6 au total, pourvu de 8 stages chacun + 2 autres cachés) est aussi long que cela. Bon courage !



...MARIO WORLD 2 ...'S ISLAND



Cet arrêt-stop étoilé agit telle une borne d'où vous recommencez en cas d'échec. Vous en profitez également pour gagner des secondes de liberté pour ce cher Mario.



Le Toutou géant se cassera les dents dans cette poursuite infernale. Sensations diverses garanties.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

MARIO : UNE SAGA QUI N'EN FINIT PAS!

La saga des Mario fait décidément recette ! Après les trois de la N.E.S. plus ceux de la Game Boy (Super Mario Land 1 et 2 puis Wario Land), voici que la Super Nintendo apporte une suite à son célèbre Super Mario World 1 (ou IV, c'est selon), avec l'apparition de Super Mario World 2 (ou V c'est selon) sous-titré Yoshi's Island. Mais ne cherchez pas plus loin : ce dernier est le meilleur de tous ! Rapide topo :

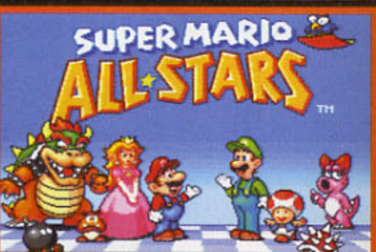
SUPER MARIO WORLD
(Super Nintendo) paru en 1992

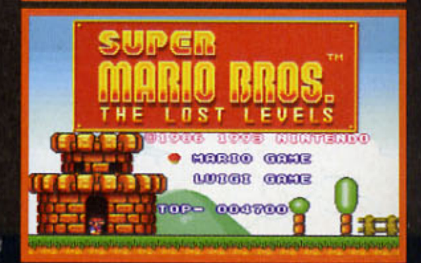
MARIO ALL STARS
Une compil' regroupant les 3 Mario de la NES paru en 1993, et qui comprend :
- Mario Bros 1 paru en 1987 sur la Nes.
- Mario Bros 2 paru en 1989 sur la Nes.
- Mario Bros 3 paru en 1991 sur la Nes.

MARIO, THE LOST LEVELS
paru en 1993 en même temps que la compil' et qui regroupe des inédits.

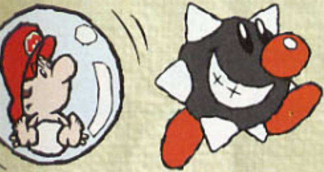
COMPARATIF • COMPARATIF







SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND







Ce pigeon fera pendant quelques temps office d'œuf-boomerang ! Une fois utilisé, il reviendra automatiquement vers vous pour être de nouveau opérationnel !



Alors là, une fois de plus, c'est très fort : Yoshi, en absorbant les espèces de boules cotonneuses devient complètement soûl. Les musiques ainsi que les décors sont complètement tordus : l'effet est stupéfiant (c'est le cas de le dire !).



Parfois, il faudra ruser comme un dieu pour vous procurer divers bonus. Attention, la flèche tourne !

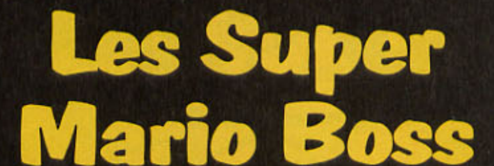
Véhicules en tous genres

Yoshi est capable de se "morpher" en de nombreux moyens de locomotion, non seulement pour récolter des bonus inaccessibles en temps normal, mais aussi pour passer un chemin dangereux.





Les Super Mario Boss





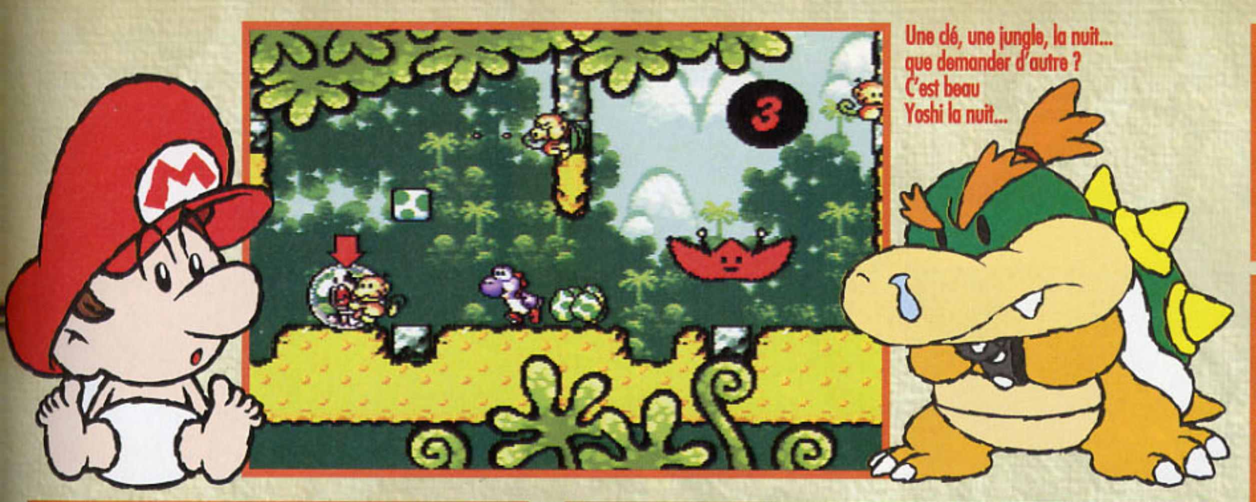






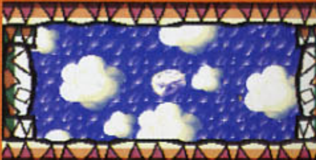

Des boss de milieux ou de fin de niveaux, vous allez en voir défiler un bon paquet durant votre périple. Il faudra déployer une technique particulière pour venir à bout de chacun d'eux.

MONTAGE D'UN BOUT DE NIVEAU : Ce que vous voyez là n'est que le millionnième du jeu en entier. J'ai pensé un moment faire un montage comme celui-ci pour tous les



Une clé, une jungle, la nuit... que demander d'autre ? C'est beau Yoshi la nuit...

















Hou là ! Mieux vaut attendre son tour avant de s'aventurer plus avant.





Le plan de l'île de Yoshi, avant et après la victoire !

les coups spéciaux de maître Yoshi

Grâce à des bonus que vous trouverez en chemin (ils ont la forme de pastèques), vous acquerrez une arme spéciale dévastatrice.



Il embrase ses ennemis en envoyant des boules du feu...



... où bien il les gèle en soufflant de la glace...



... où encore, il leur crache des pépins dessus !



Luigi, tombé du ciel

Notre ami Luigi s'est fait enlever par Kamek. Fort heureusement, dans sa chute, Mario a été recueilli par les Yoshis, des dragonnets très sympathiques qui vont l'aider à retrouver ses parents.

niveaux du jeu, mais Stef, qui s'occupe de tous les montages de Joypad ,m'a prévenu que si je n'abandonnais pas cette idée, il testerait sur moi toutes les fatalités de Mortal Kombat 3.

Super Mario World 2 Yoshi's Island

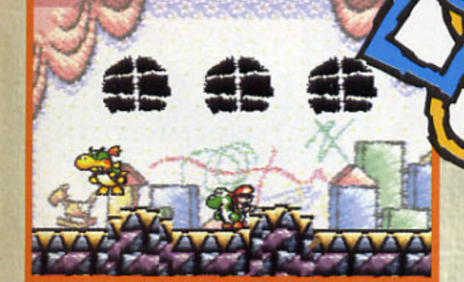


Vous voulez des conseils ? Qu'à cela ne tienne : voilà tout ce qu'il vous faut, et en français encore. Les plus jeunes apprécieront, ça c'est sûr !

Le combat final



Une porte géante qui mène tout droit au boss ? Que se cache-t-il derrière cette porte ?...



La première étape consiste à faire des vagues sur le sol, en sautant dessus afin de toucher le machin trois fois. Merci, le FX 2 !



Le vrai boss final, le voici : pour empêcher qu'il n'avance trop vers vous et ne vous pulvérise, lancez-lui des œufs dans la tronche en visant bien surtout ! Succès garanti.

Les Phases Bonus









Plus vous récolterez de fleurs durant le niveau, et plus vous aurez de chances à la fin du stage de tomber sur une phase bonus qui vous mènera tout droit dans un casse-tête. Idéal pour récolter des vies supplémentaires.







Encore une phase originale. Sur la tête de ce machin qui évoluera comme bon lui semblera, il faudra éviter toutes les traîtrises de dernière minute du genre "je me prends un mur parce que je n'ai pas sauté à temps", etc.





Tout à gauche se trouve un "1UP" à gagner, pour peu que vous rameniez la grosse bouboule de ce côté-ci. Il faudra ensuite la reprendre pour accéder à un niveau supérieur, tout à droite.











Tout est bien qui finit bien...

Voilà, c'est la fin, vous avez triomphé du mal, les jolies images que voici sont un peu votre récompense, mais avez-vous réellement accompli 100% du jeu ?...



Lorsque bébé Mario se fait enlever par un singe (c'est un exemple) il vous faut impérativement tout tenter pour le récupérer, car vous dépendez totalement de lui.



Brisez les stalactites au-dessus de vos têtes à l'aide de vos œufs, ou vous aurez du mal à faire des sauts sans vous briser le crâne.



À l'intérieur de ce volcan, va falloir se la jouer serré, parce que franchement...



La fleur est un "plus" important dans le jeu : faites tout pour en récupérer un maximum.



Alors là, c'est très drôle : Mario et Yoshi en luge ! On aura tout vu. Mais attention aux obstacles, il faudra les mémoriser parfaitement pour tous les éviter. Le fun est garanti, croyez-moi !



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Yoshi Island est, à mon sens, le meilleur jeu de plates-formes de tous les temps sur 16 bits ! Rien que ça. En effet, la diversité des niveaux, la maniabilité, les couleurs ainsi que les graphismes choisis pour le second volet de la saga Super Mario World, en font sans aucun problème un hit incontournable. Les fanas du genre, mais aussi les autres se doivent de le posséder au plus vite. Ça tombe bien, Noël approche !



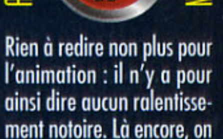
GRAPHISMES 18

Des décors aussi beaux, avec des teintes aussi belles et osées, il fallait le faire ! L'originalité fait ici un pas en avant important dans le genre graphique !



ANIMATION 17

Rien à redire non plus pour l'animation : il n'y a pour ainsi dire aucun ralentissement notoire. Là encore, on atteint la perfection.



MANIABILITÉ 19

Le point fort du jeu : Yoshi se manie avec une facilité déconcertante. Quelle que soit la situation, vous avez toujours le contrôle de tout !





SON/BRUITAGE 19

Des musiques sublimes qui changent constamment, des pleurs de bébé Mario plus vrais que nature : bref, vos oreilles vont être ravies une fois de plus.





J'AIME

- Des décors somptueux.
- Une difficulté progressive.
- De milliards de passages secrets.
- Une jouabilité optimum.
- 60 stages, dont 12 cachés !



J'AIME PAS

- Un peu linéaire.
- Il est trop parfait !



97%

97% pour les dieux du Joypad

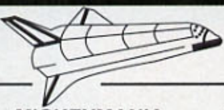
ESPACE 3 Games

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY 199 F

90 MINUTES SOCCER	**449,00**	MEGAMAN X2	489,00
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	MICKEY ET MINNIE	389,00
BATMAN FOR EVER	349,00	MICROMACHINE 2	399,00
DEMOLITION MAN	349,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**479,00**
DIRT RACER	299,00	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DOOM	**499,00**	NFL QUATERBACK 96	449,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	**499,00**	OBELIX	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	399,00	PRIMAL RAGE	449,00
EARTHWORM JIM 2	**399,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EURO PRIME GOAL	449,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
FOREMAN FOR REAL	299,00	SPIDERMAN TV	299,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**	STAR GATE	299,00
FIREMEN	349,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**499,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR		THEME PARK	399,00
SOCCER DE LUXE	**449,00**	TIME COP	399,00
JOHN MADDEN 96	449,00	TINTIN AU TIBET	499,00
JUDGE DREDD	349,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
KILLER INTINCT	**499,00**	WORMS	369,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00	**WRESTLEMANIA**	**449,00**

Genial !!! ● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F ➡ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F ➡ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
		MEGAMAN X	**199,00**
ACTRAISER 2	199,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
BLACK HAWK	199,00	MICRO MACHINES	199,00
CANNON FODER	199,00	NBA JAM TE	249,00
CLAYMATE	99,00	NFL QUATER BACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PSG SOCCER	199,00
DINO DINNIS SOCCER	**129,00**	**RISE OF THE ROBOT**	**99,00**
DOUBLE DRAGON	149,00	**SAILOR MOON R**	**99,00**
DRAGON	149,00	SHAQ FU	129,00
EQUINOX	199,00	STARWING	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	STUNT RACE FX	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	149,00	**SUPER BC KID**	**199,00**
HAGANE	**199,00**	SUPER INDIANA JONES	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER KICK OFF	129,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER METROID	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	**SUPER PUNCH OUT**	**199,00**
JUNGLE STRIKE	**249,00**	SYNDICATE	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	TINY TOON	129,00
LA BELLE ET LA BETE	149,00	**TRUE LIES**	**199,00**
LEGEND	149,00	**VORTEX**	**99,00**
LEMMINGS 2	199,00	WARLOCK	199,00
LE RETOUR DU JEDI	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LORD OF THE RING	**199,00**	WORLD CUP USA 94	199,00
MARIO WORLD	169,00	**ZOMBIES**	**99,00**

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**349,00**	NHLPA 95 (EUR)	249,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	429,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**	POCAHONTAS (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
JUDGE DREDD (EUR)	**299,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	SYNDICATE (EUR)	249,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**249,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	**WESTLEMANIA** (EUR)	**379,00**

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
➡ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
➡ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
➡ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Super NES USA

→ SUPER NES USA
+ Prise péritel
+ 1 manette 690 F

BREATH OF FIRE 2	**499,00**
CHRONO TIGGER	**549,00**
EARTH BOND + GUIDE	**495,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	**499,00**
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00

Promos

PRINCE OF PERSIA	129,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DEMOLITION MAN (EUR)	**199,00**
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**
DRAGON (EUR)	149,00
ECCO THE DOLFIN 2 (EUR)	**199,00**
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	**349,00**
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**249,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 990,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

→ 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
→ SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
→ MANETTE ASCII 99 F
→ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**79 F**
10 à 16	**129 F**
STICKERS	**5 F**
MANGA	**35 F**
MANGA COULEUR	**79 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**
RAMICARDS à partir de	**5 F**
T SHIRT	**79 F**
HERO COLLECTION 4	**30 F / sachet**
CASQUETTE	**59 F**
SHORT	**99 F**
LOT DE 3 SLIPS	**59 F**
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	**50 F**

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 4 à 11 → 129 F
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	299,00
DOOM	299,00
NBA JAM TE	299,00
SPACE HARRIER	299,00
STAR WARS	299,00
SUPER MOTOCROSS	299,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	299,00
WWF RAW	299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

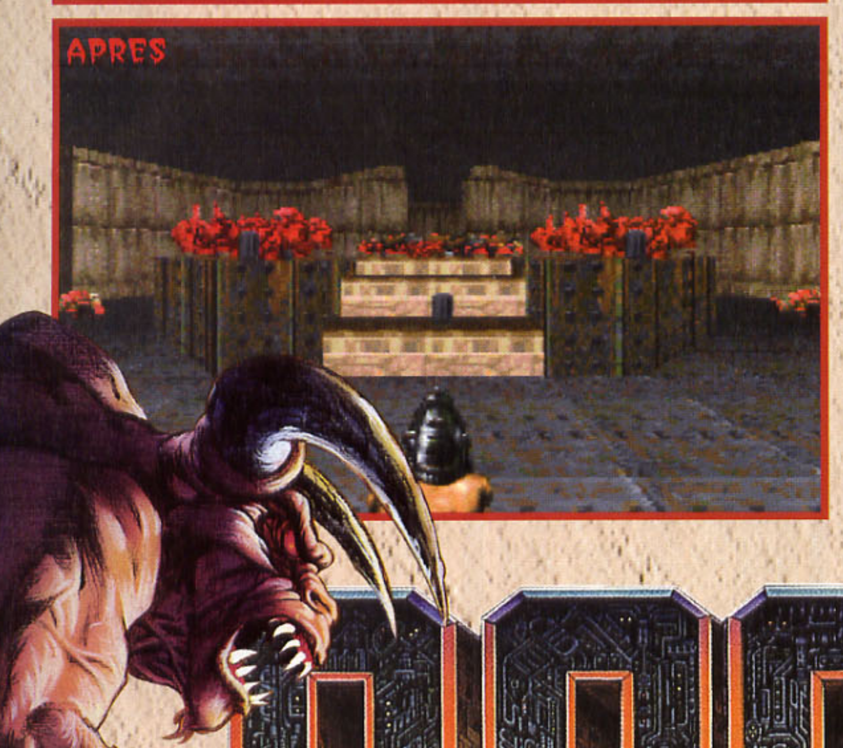
TEST

PLAYSTATION
EDITEUR : GT INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SPÉCIAL : POSSIBILITÉ DE JOUER EN LINK
CONTINUE : MOTS DE PASSE
EXISTE SUR : PC, JAGUAR, SUPER NINTENDO, 32X

LE COUP DU BIDON !

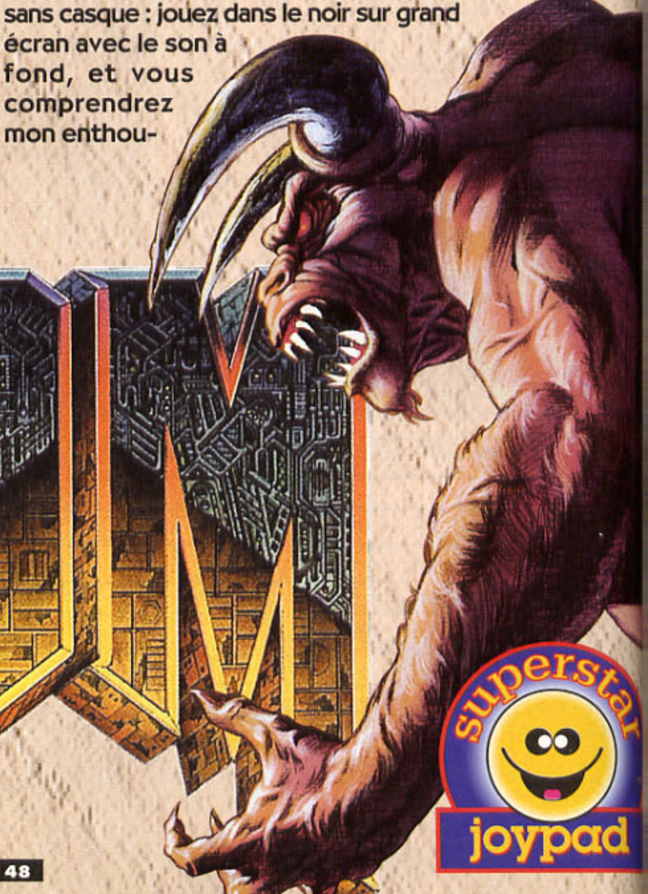
Vous connaissez le coup du bidon ? C'est un grand classique du dernier niveau de Doom 1 et pour le réussir, il suffit de tirer au centre au milieu de tous ces beaux militaires de carrière ! Les trois bidons exploseront et transformeront Doom en simulateur de boucherie, rayon viande hachée. La première fois, ça calme, après on s'habitue !







Je l'ai testé il y a deux mois sur Super Nintendo et je ne m'en lasse pas ! Il faut dire que les développeurs qui ont repris la version originale pour l'adapter sur PlayStation ont fourni un travail réellement extraordinaire. Je ne suis pas spécialement fan du jeu original sur micro, mais je peux vous assurer que j'ai plongé, l'espace du test, dans un enfer interactif qui ne m'était pour ainsi dire jamais arrivé sur console. Jouer à Doom sur PlayStation est une révélation qui choquera certains, mais qui comblera de bonheur la majeure partie des joueurs. Le jeu est en plein écran, d'un réalisme époustouflant grâce aux 32 000 couleurs de la machine. Tout est là dans ce jeu pour vous clouer de longues heures durant devant votre télé. C'est tellement beau que l'on se croit dans un film d'horreur à chaque détour de couloir. L'ambiance sonore y est pour beaucoup, avec des "musiques" différentes pour chaque stage. Par musique, il faut plutôt comprendre ambiance sonore. Point de mélodie ici, mais râles qui ressemblent à s'y méprendre à des incantations. Doom est sans doute le premier jeu de réalité virtuelle sans casque : jouez dans le noir sur grand écran avec le son à fond, et vous comprendrez mon enthou-



superstar joypad


Doom est bourré de pièges dont certains sont irréversibles. Il ne vous reste alors qu'à recharger le niveau et à tout recommencer.

UNE CERTAINE IDÉE DE L'ENFER !

Voilà, Doom PlayStation, c'est ça : un enfer dans lequel vous pouvez intervenir. Il faut progresser dans des décors 3D, ramasser des armes, tirer pour survivre et ne pas se perdre.

siasme. L'ambiance graphique et sonore est donc là, mais ce n'est pas tout. Le jeu a été bien adapté puisqu'il propose une compilation de Doom et Doom 2. Il faut choisir au début son Doom préféré, et tous les niveaux originaux se jouent à la suite avec les stages secrets originaux. Les cinquante niveaux sont tous sauvegardables par mot de passe. Il faut donc bien veiller à terminer un stage avec le plus d'armes et de santé possible, car vous débuterez le niveau suivant comme vous avez terminé le précédent. Doom PlayStation se joue donc de la manière suivante : vous terminez un niveau difficile avec quelques pourcentages de vie, la bave aux lèvres et pour seule arme vos petits poings. Connaissant ce niveau, vous le refaites grâce au mot de passe et vous terminez d'une manière plus descente (jeu de mot pour connaisseur). Tout ça pour vous dire que Doom est non seulement un jeu original sur PlayStation, du jamais vu pour ainsi dire mais surtout un jeu auquel on revient sans cesse pour abattre les niveaux. Tant que vous n'aurez pas vu le cinquantième, vous ne décollerez pas de votre console. Un hit gigantesque que tous les possesseurs de Saturn vont regretter, en attendant le leur qui ne devrait pas tarder (Doom et Hexen sont en effet en préparation pour Saturn !).

Olivier

La mitrailleuse est une arme supplémentaire très pratique quand c'est vous qui l'utilisez !


Profitant des capacités phénoménales de la machine, les développeurs de Williams qui ont converti la version originale d'ID Software ne se sont pas gênés en matière de gore. Ça saigne bien et c'est encore plus réaliste que sur toutes les autres versions consoles.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Outre les conseils habituels du genre, utilisez les mouvements latéraux constamment, ne tirez pas à bout-portant avec le lance-roquettes, ne boudez aucun item, ne pleurez pas, buvez beaucoup et dormez avant de jouer ! Nous vous donnons ici quelques mots de passe bien utiles pour découvrir des niveaux avancés de Doom 1. Attention, ces mots de passe concernent les parties que nous avons jouées avec les armes correspondantes. À vous d'améliorer ceux-ci.
Niveau 7 : GPJ3VLXDDB, Niveau 11 : J69YSBQGC2, Niveau 16 : MP9XNBWVBH.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

DOOM

Le jeu se déroule autant en intérieur qu'en extérieur, et ici vous n'aurez pas vraiment le loisir d'admirer le ciel car les créatures gigantesques qui pullulent à cet endroit ne vous laisseront aucune chance. Attention, monstres inédits !

DES MONSTRES INÉDITS

La cerise sur le cerveau en gelée se présente sous la forme d'ennemis inédits sur console (et sur micro dans les versions officielles) : celui-ci par exemple est beaucoup plus résistant que les autres transparents, et sa couleur originale en est la preuve.

Une des grandes nouveautés de Doom réside dans les réactions ennemies. Certains ennemis s'entretuent sans vous attendre. C'est ainsi que ce trooper ne fait qu'une bouchée du démon qui vous était destiné au départ. Mais ne vous attardez pas trop à admirer le spectacle, car les autres démons se vengent sur vous et le trooper ne tardera pas à faire de même.



MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE

Le grand classique de Doom avec ce sublime outil à tuer que l'on trouve dans les brumes de ce niveau en extérieur. La tronçonneuse est vraiment marrante à utiliser, mais ne vous sera utile que pour faire une démo aux potes incrédules dans le genre «T'as vu Doom, c'est vraiment gore comme jeu !». Pour l'utilité véritable de cette arme, permettez-moi d'être sceptique car un bon fusil à pompe double canon fait davantage l'affaire.




GRAPHISMES 18

Meilleure version sur console (de loin), Doom propose des graphismes fins, des effets superbes et surtout une ambiance réaliste.



ANIMATION 18

Les capacités de la console le permettaient, les développeurs de Doom ne se sont pas privés d'utiliser les dernières techniques d'animation 3D : smooth !



MANIABILITÉ 19

Le top du jeu puisque l'on bouge avec tout le réalisme possible. On se croirait dans un jeu de réalité virtuelle sans casque !



SON/BRUITAGE 19

Un univers sonore angoissant avec des musiques de films d'horreur et des bruitages à vous glacer le sang. Exceptionnel !



J'AIME

- Le premier jeu à la Doom sur PlayStation.
- Et pour cause, c'est le vrai !
- Un réalisme gore et violent d'enfer.
- Des graphismes somptueux



J'AIME PAS

- On aurait pu jouer à deux sur écran splité.
- Ames sensibles s'abstenir !



EN RÉSUMÉ

Tout possesseur de PlayStation doit posséder ce jeu, c'est une évidence. Pas pour son hyper-violence et son aspect gore très réaliste, non ! Surtout parce que cette légende du jeu micro 3D a été merveilleusement bien adaptée sur PlayStation. On ne peut s'arrêter de jouer, de déjouer les pièges, de s'orienter, de chercher les bonus et de buter du monstre pour obtenir le mot de passe du niveau suivant.



PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
GENRE : SHOOT'EM UP
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : INSURMONTABLE
EXISTE SUR : ARCADE, NÉO-GÉO, NÉO-CD



VIEWPOINT

ViewPoint images du monde. C'est la version américanisée d'un énième magazine de l'"information" où l'on découvre les bourrelets adipeux et gras de gens plus riches et célèbres que nous, pris au dépourvu par le malveillant photographe. ViewPoint sans "images du monde". Par contre, ça nous donne un shoot'em up hyper-giga connu des plus grands joueurs que vous êtes. C'était — souvenez-vous — la révolution sur Néo-Géo, avec des tonnes de couleurs, dans un univers cubique en 3D isométrique. Le joueur, en Zaxxon version remixée, se devait de traverser des niveaux incroyablement beaux, peuplés de créatures splendidement extravagantes. Mais ce n'est pas la beauté qui caractérise le mieux ViewPoint, mais sa difficulté. Peu de grands joueurs ont pu relever le défi de finir ce jeu. Et en trois crédits sur Néo, je vous rappelle. Balèze donc ! Sur PlayStation c'est pareil, mais en plus beau. Enfin plus beau, question de goûts. Disons que graphiquement, c'est encore plus poussé. Tout est plus joli et plus fin. Et malgré la difficulté qui reste présente, les mots de passe permettent aux moins doués d'avancer tout de même. Justice est faite donc pour le grand public. ViewPoint est un jeu de tir qui est en vue isométrique et qui vous met face à de superbes décors et d'énormes monstres. Malheureusement, Hugo Pratt n'est plus, et cela signifie, même s'il n'y a aucun rapport, que le jeu est loin de la perfection néo-géesque. Premièrement, honte à Electronic Arts qui nous a gratifié d'une espèce d'immonde soupasse Bontempi en guise de musique. Les musiques de la version originale faisaient partie de la légende du jeu vidéo. Là on est dans la légende de la variétoche techno. Ça change... beuh ! Ensuite, je sais pas ce que vous en pensez, mais pour les angles, la manette PlayStation, on fait mieux. Beaucoup mieux. C'est gênant. L'autre truc gênant, se sont aussi les ralentissements. On a beau être sur une console à 2 000 francs, il y a toujours moyen de trouver des passages où un certain nombre d'ennemis vous impose une baisse nette de cadence d'affichage des images à l'écran. Ceci dit, et mis à part toutes ces petites imperfections, la vie sera belle pour l'acquéreur de Viewpoint, qui aura un shoot plus beau que Raiden, et plus amusant que Philosoma. On pourrait dire que c'est la classe, mais Electronic Arts a un peu trahi. Alors on se contentera de dire que c'est un bon jeu. Certainement le meilleur du mois en officiel sur PlayStation après Doom.

GREG



Que voilà un crabe nostalgique ! Le pilote a eu le malheur de s'écrier : "Goldorak Go !", comme ça pour rire, et hop, le crabe se pique au jeu ! Ici, un très bel exemple de fulguro-pinces. Notons tout de même que dans le crabe, le plus dangereux, ce sont les bulles. Et le cerveau, qui viendra après que l'on ait détruit sa carcasse.



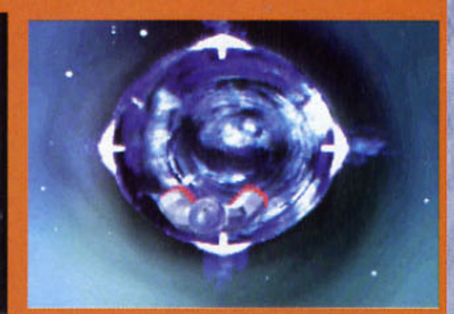
De gros vers bien gras qui craquent sous la dent. Enfin, il faut de grandes dents. Pour passer, faites comme on vous apprend au code de la route du shoot : laissez-les d'abord passer, ils viennent de votre gauche mais sont dix fois plus gros que vous.



Voici le régiment des vers solitaires. Tapis tels des G.I. bien entraînés, ces vers solitaires n'attendent qu'une chose : plonger dans votre steack, que vous avalerez goulûment sans savoir ce qu'il recèle. Au nom de la santé, va falloir détruire tout ça.



On est sur PlayStation, donc forcément les artistes des cubes texturés s'en donnent à cœur joie. Vous aurez donc votre petit vaisseau style Légo® qui va aller affronter un tas de méchantes forteresses spatiales qui osent disparaître sous son nez grâce au saut dimensionnel. Quelques jolis effets !



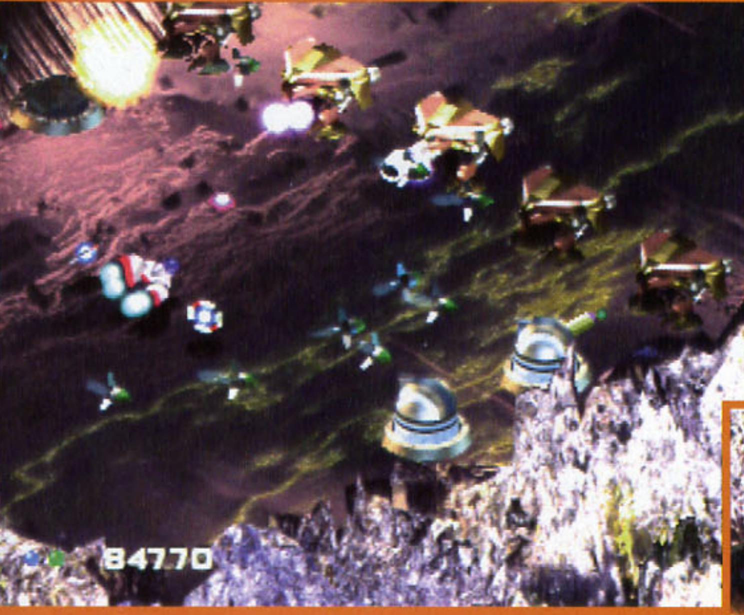


Voici le premier "gros" ennemi du jeu. Notez l'aspect ovoïde de la forme, ainsi que l'agressivité latente qui se lit dans son œil. Toute cette haine s'explique avec Freud.



Je vous présente le dernier boss. Très sympathique, il vous offrira deux serpent très collants et un déluge de projectiles mortels.





En exclusivité face à vos yeux ébahis, la brigade des cafards. Les cafards sont de petits animaux vicieux qui se déploient en rang devant vous avant de tirer comme des acharnés.



"C'est l'piston qui fait tourner la machine", disait un célèbre chansonnier français. Ici, ce serait plutôt le piston qui écrase le vaisseau.





EN RÉSUMÉ

Ils ne vont pas vendre plus de PlayStation avec ce jeu, mais ils vont sûrement vendre de ce jeu (à méditer). Ils vont vendre parce que le nom est porteur, que le produit est bon, et surtout qu'il est long et ardu. Ceci dit, j'imagine les lettres d'insultes qu'ils vont recevoir, rapport aux anciennes musiques sur Néo-Géo...

GRAPHISMES



Sans être aussi beau que Philosoma, certains passages en jettent pas mal. Par contre, certains autres endroits sont carrément laids.

ANIMATION





Rien de bien extraordinaire pour une PlayStation. Y a plein de trucs qui bougent, et c'est hyper-fluide. Malheureusement, quand y en a trop, ça ne bouge presque plus.

MANIABILITÉ





Tout va bien, sauf la manette. Si vous avez une manette achetée séparément, c'est parfait. Mais si vous avez la manette d'origine, au secours pour vous. Les angles dans un jeu isométrique, c'est vital.

SON/BRUITAGE



Vous m'excuserez, mais je supporte plus la techno-variété fabriquée vite fait dans une cave. La Schtroumpf-Party fait figure d'album anthologique à côté.



J'AIME

- C'est super-beau
- C'est super-dur
- C'est super-plein de mots de passe



J'AIME PAS

- Les musiques sont nulles.
- Ça ralentit par-ci, par-là



SUPER NINTENDO
EDITEUR : OCÉAN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 SIMULTANÉMENT
GENRE : COURSE
CONTINUE : 3
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : AUCUN
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

MICRO MACHINES 2

Une fois de plus, on met en scène, dans un jeu vidéo, les petits véhicules commercialisés dans les magasins de jouets qui font le bonheur des collectionneurs. Vous êtes donc l'heureux possesseur de tout un tas de petits véhicules aussi divers que variés dans des décors eux aussi divers et variés. Dans ces courses, vous devrez choisir un pilote qui prendra le volant de tous les véhicules disponibles, dans l'ordre des courses qui seront présentées. Parmi ces véhicules, des motos, des quads, des avions, des hélicoptères, des F1, des camions, des bateaux, des hors-bords, et même des voitures. Dans les décors, on est pris de gigantisme en traversant des billards, des cuvettes de WC, des établis de bricolage et autres. Allons droit au but, l'avantage principal du jeu est de permettre à quatre joueurs simultanément (et ce si vous êtes muni de l'accessoire adéquat) de courir contre la montre. Pour le reste, nous sommes en présence d'un bien gentil jeu style "budget". Néanmoins, à plusieurs on est assuré de passer de longues nuits complètement dingues. N'oubliez cependant pas que seul, ce n'est pas toujours le pied.

GREG

Attention à la perceuse, elle risque de vous éjecter de la piste sans aucune autre forme de procès.



Sur une moto à trois roues, vous explorez les balcons fleuris de Noisy-le-Sec. De temps en temps, quelques malins petits pots de fleurs formeront comme ici des virages un peu difficiles à prendre.



Sur un flipper, tous les tilts sont permis. Aux commandes d'une F1, vous devez suivre la route étoilée si vous ne voulez pas finir dans les flips et vous faire expédier dans les pires recoins de la course.



Dans des camions de livraisons, faites la course sur un étalage de marchand de fruits et légumes. L'ennui avec les tréteaux de bois, c'est justement les nœuds que fait parfois le bois utilisé. Ne roulez pas sur lesdit nœuds, car vous tomberiez de haut.



EN RÉSUMÉ

Autant le dire de suite, ce Micro Machines 2 est une véritable réussite. Bien que le jeu seul soit assez vite lassant pour dire les choses tout de go, les parties multi-joueurs sont tout simplement excellentes. Les possesseurs de Megadrive connaissaient déjà ces sensations là, aux Super Nintendo-maniac de les découvrir !

GRAPHISMES



On est bien loin de voir la qualité d'un Earthworm Jim ou d'un Yoshi's Island. Néanmoins, les décors ont pour eux l'avantage de la variété.

ANIMATION


Les bolides filent sans aucun problème sur les diverses pistes. Les animations dans les décors restent rares, donc rien d'exceptionnel.

MANIABILITÉ



Excellente. Les véhicules foncent à toute berzingue, tournent à gauche, à droite et répondent au doigt et à l'œil. Enfin... surtout au doigt.

SON/BRUITAGE



Les musiques sont sympa un temps, mais lassent vite. Rien de fantastique au niveau des bruitages qui restent dans l'esprit "petites voitures".

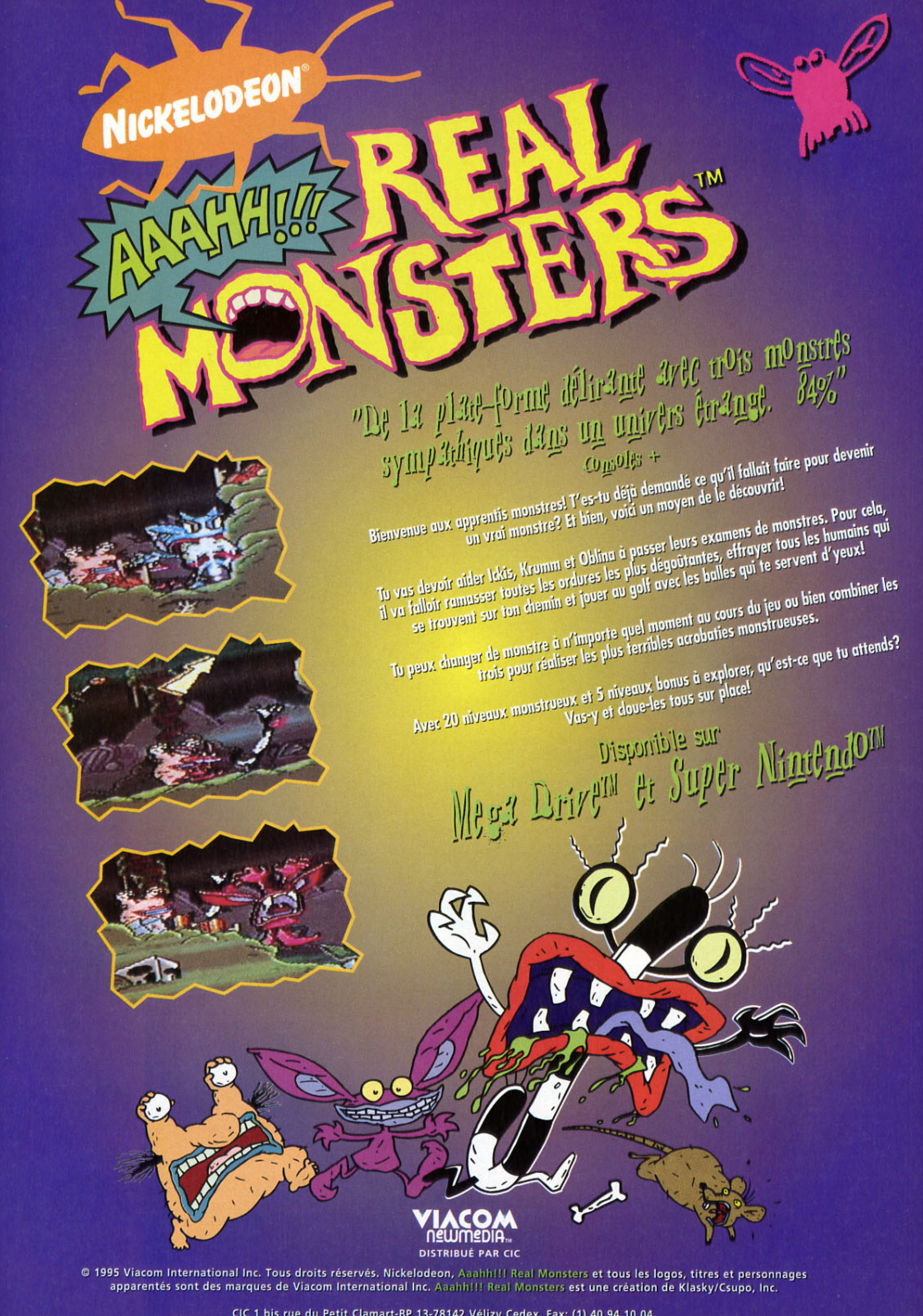

J'AIME
- Excellent à plusieurs.
- Parcours rigolos.


J'AIME PAS
- Ouais ben euh, ce n'est pas transcendant non plus, quoi.



SEUL : 81 %




NICKELODEON
AAAHH!!! REAL MONSTERS™
"De la plate-forme délirante avec trois monstres sympathiques dans un univers étrange. 84%"
Consoles +
Bienvenue aux apprentis monstres! T'es-tu déjà demandé ce qu'il fallait faire pour devenir un vrai monstre? Et bien, voici un moyen de le découvrir!
Tu vas devoir aider Ickis, Krumm et Oblina à passer leurs examens de monstres. Pour cela, il va falloir ramasser toutes les ordures les plus dégoûtantes, effrayer tous les humains qui se trouvent sur ton chemin et jouer au golf avec les balles qui te servent d'yeux!
Tu peux changer de monstre à n'importe quel moment au cours du jeu ou bien combiner les trois pour réaliser les plus terribles acrobaties monstrueuses.
Avec 20 niveaux monstrueux et 5 niveaux bonus à explorer, qu'est-ce que tu attends? Vas-y et cloue-les tous sur place!
Disponible sur
Mega Drive™ et Super Nintendo™
VIACOM NEWMEDIA
DISTRIBUÉ PAR CIC
© 1995 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters et tous les logos, titres et personnages apparentés sont des marques de Viacom International Inc. Aaahh!!! Real Monsters est une création de Klasky/Csupo, Inc.
CIC 1 bis rue du Petit Clamart-BP 13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.

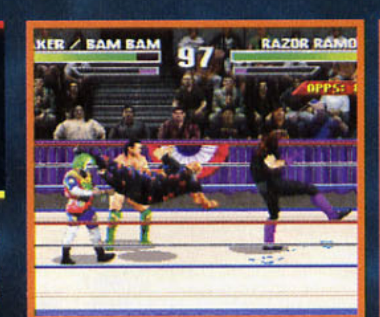
TEST

PLAYSTATION

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : CATCH SUPÉRIEUR !
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : LE DÉLIRE !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : VARIABLE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

La WWF, j'ose espérer que désormais, tout le monde la connaît. Ou du moins en a déjà entendu parler. Si ce n'est pas le cas, sachez que c'est tout simplement un sigle qui signifie World Wrestling Federation. Et cette fédé toute puissante regroupe les catcheurs les plus illustres de la planète. Rien que ça ! De Doink le clown à Yokozuna le sumo, en passant par des êtres illuminés comme The Undertaker ou encore Bret Hart, les fans voient tout à fait de quoi je veux parler. Retransmises depuis pas mal de temps sur Canal+, les différentes compétitions qui les voient tout au long de l'année sont autant de justifications aux déversements incessants de délires sur le ring. De quoi faire passer du bon temps aux nombreux spectateurs et téléspectateurs qui les admirent et qui en redemandent, bon sang de bonsoir ! Mais cette fois-ci, fidèles lecteurs, c'est à vous qu'il incombera de faire le spectacle, en prenant la place de ces géants du catch que vous vénérez tant ! Allons, allons, ne jouez pas les timides, puisqu'on vous dit que la version PlayStation vous donne la possibilité de les incarner pour de vrai ! Je vous le dis tout de suite, le dilemme est cruel quant au choix des huit sacrés bonshommes qui vont littéralement se rentrer dedans, comme on dit vulgairement. Vous avez peur de vous faire bobo ? Alors passez votre chemin ! Ici, tous les coups sont permis ! On se bat à coups de battes de-base ball, de rasoirs géants et de projections purement hallucinantes ! Sans parler des coups spéciaux de chacun qui donnent vraiment envie de crier "pitié !" lorsqu'on en subit un de plein fouet. Du pur délire ! À quatre sur le même ring, les bagarres sont encore plus hallucinantes, ça part dans tous les sens et ça fait du bien ! Un programme qui vous donnera certainement envie de vous défouler et de défier vos ami(e)s, mais qui peut être lassant assez vite si vous y jouez seul.

TRAZOM



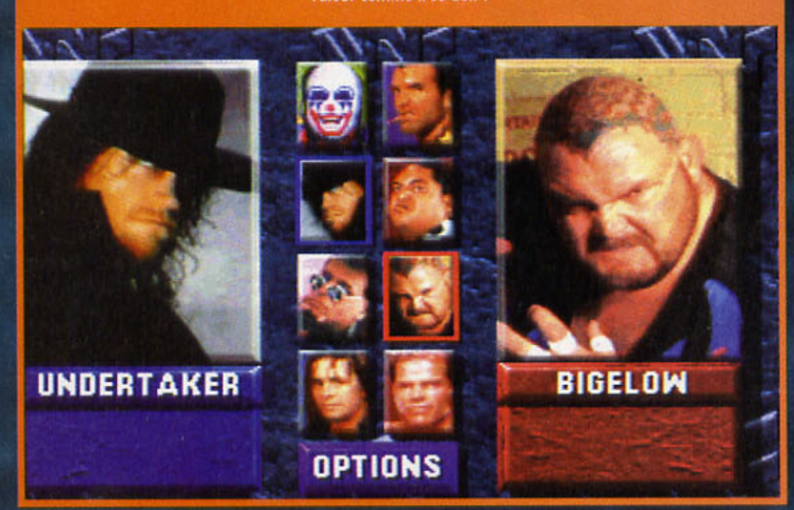


Les combats à quatre simultanément se transforment en véritable pugil organisé. Y a bon la baston



WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

Les huit personnages du jeu que l'on peut incarner. Il ne tient qu'à vous désormais de les mettre en valeur comme il se doit !





En dehors du ring également, tous les coups sont permis. L'essentiel est d'en sortir vainqueur. Et puis le public semble apprécier !



Vous connaissiez, vous, le coup de la carpette ? Normal puisqu'il est l'apanage de Razor, qui vous secoue tel un vulgaire tapis plein de poussière ! Impressionnant !



Les catcheurs sont réputés pour être des lutteurs sans faille, mais aussi des "showmen" irréprochables. Et un soulevé et jeté, un !



Même le sumo Yokozuna peut se faire mal à la tête. Surtout quand c'est Bigelow qui lui administre un coup de boule mémorable !

Un prêté pour un rendu. Maintenant, c'est le Sumo qui lui fait la fête au "Bigleux". Jeté de là-haut, 250 kilos, ça doit faire au moins une tonne à l'arrivée !



Undertaker aussi a des coups spéciaux de derrière les fagots. Doink ne peut que constater les dégâts. La magie noire est-elle également autorisée dans le catch de la WWF ?



Faites toucher les deux épaules au sol au vaincu : ce sera votre victoire finale !



À trois aussi, c'est pas mal non plus !



Doink le clown se caractérise par ses pieds, ou plutôt ses chaussures de dimension pour le moins extravagante !



GRAPHISMES 17

C'est vrai, on peut reprocher le manque de couleurs, mais les digitalisations sont tellement réussies qu'il est difficile de chipoter.




ANIMATION 17

Pas optimum (ça ne rame pas, mais...) lorsque quatre combattants sont sur le ring, elle est toutefois excellente lors du jeu à deux.




MANIABILITÉ 15

Excellente à tous points de vue. Tous les coups sont faciles à exécuter, sans même consulter la notice.



SON/BRUITAGE 17

Même si on peut regretter que les musiques ne correspondent pas aux originales qui caractérisent chaque catcheur, ça reste bon.



J'AIME

- De très nombreux coups.
- C'est le fun total !
- Huit combattants délirants en tout.
- Les tournois loufoques.
- De très belles anims.
- De non moins belles digits.



J'AIME PAS

- Pas de jeu à quatre... snif !
- La durée de vie, seul...
- Certains accès CD.





TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Ce titre bien connu de l'Arcade s'avère être 100 % action... et délire ! Les digitalisations de tous les personnages sont excellentes, au même titre que les animations. Tous les coups spéciaux ou simples sont facile à exécuter et procurent des sensations fortes qui plairont aux fans comme aux novices ! Attention cependant au jeu seul qui risquerait de vous lasser assez vite.

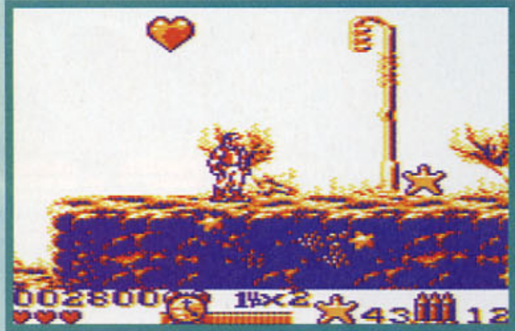
GAME BOY

EDITEUR : OCÉAN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : DES SCENES DU FILM
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SN ET MEGADRIVE

WATERWORLD

Alors que l'on attend le jeu sur Super Nintendo et que l'on a tous vu le film à grand budget de Kevin Cosner, une version Game Boy plutôt inattendue est en vente ce mois-ci. Sans être le jeu de l'année, Waterworld est une petite surprise. Les raisons en sont simples : il reprend les actions du film, il est très long et varié. Mais surtout, il intègre les ingrédients des classiques jeux de plates-formes en les incluant au sein d'un jeu d'action et d'aventure plus moderne. De plus, il est très progressif, les concepteurs l'ayant fait énormément tester. Vous avez en fait deux manières de jouer à Waterworld : ou bien vous abattez les niveaux en allant le plus vite possible, ou alors vous cherchez les passages secrets et récoltez le plus de bonus possible. De plus, le temps intervient de plus en plus, et vous vous trouvez limité par celui-ci : c'est un paradoxe puisqu'il vous faut alors aller très vite tout en cherchant le plus de bonus possible (c'est tellement plus drôle !). Les auteurs (l'équipe française de Pierre Adane qui officie dans notre rubrique "Docpad") ont insisté sur les cassures de rythme qui évitent au joueur de se lasser. La réalisation, notamment pour les phases plates-formes, est excellente : les graphismes sont moyens et c'est l'animation du perso qui prime avec un grand réalisme. La lisibilité du jeu a été tout spécialement étudiée pour plus de plaisir, et je vous conseille donc fortement de vous procurer le jeu si vous aimez l'action intelligente et les jeux longs à terminer.

OLIVIER



Le premier niveau se déroule à 80 % sous l'eau, et le reste est en jeu de plates-formes bien au sec ! Comment deviner quel est le cas sur ce cliché ?

Waterworld est un jeu d'action qui casse le rythme à chaque fois pour éviter de lasser le joueur.



Les animations du personnage principal ont demandé une soixantaine d'images différentes, ce qui est énorme pour un sprite Game Boy.



GRAPHISMES





Des graphismes variés puisque, comme dans le film, on passe de l'extérieur à l'intérieur de la mer, et on change même de vue avec le catamaran.

ANIMATION





Les animations du sprite principal sont superbes (plus de 60 images ont été nécessaires pour l'animer).

MANIABILITÉ





On glisse entre les poissons, on saute entre les explosions et on pilote le catamaran avec grand plaisir, pas de problème.

SON/BRUITAGE





Le seul point noir du jeu avec des musiques répétitives et des bruitages vraiment pas réalistes, surtout pour les tirs.



J'AIME

- Un jeu très varié.
- Tout l'univers du film.
- Un vrai jeu de plates-formes.



J'AIME PAS

- Des musiques pas vraiment au top.
- Pas de version Super Game Boy.
- Le film loupé de Kevin Costner dessert le jeu.



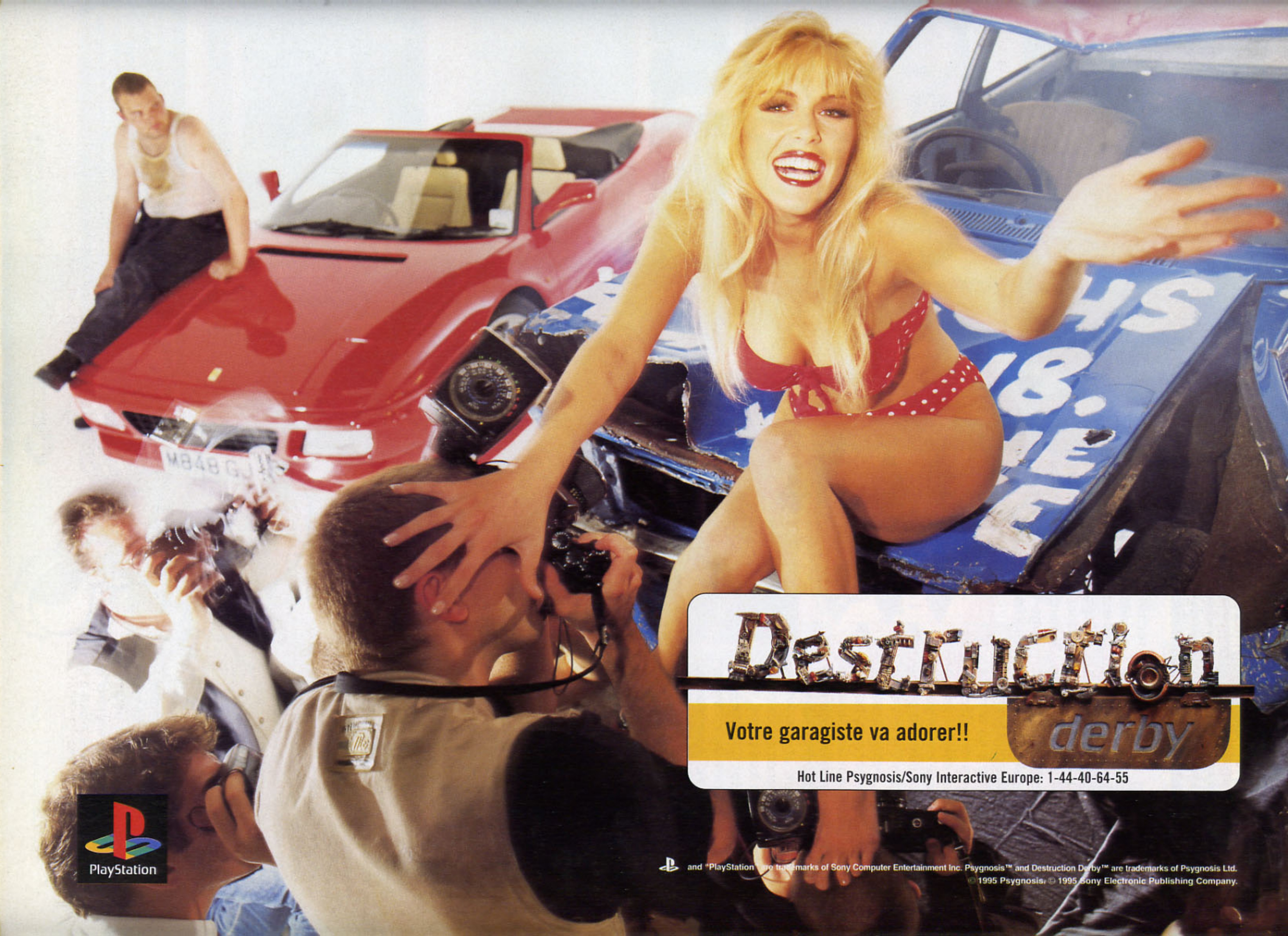
OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Waterwold est un jeu d'action varié et prenant sur Game Boy. On peut le terminer sans chichi en fonçant tout droit, mais comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, on peut aussi chercher les bonus et les salles secrètes qui pullulent. Un jeu très bien réalisé et d'une durée de vie assez longue pour vous occuper pendant vos longues soirées d'hiver.






Destruction
derby
Votre garagiste va adorer!!
Hot Line Psygnosis/Sony Interactive Europe: 1-44-40-64-55
PlayStation
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psygnosis Ltd.
© 1995 Psygnosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.

TEST

MEGADRIVE

EDITEUR : VIRGIN I.E.
GENRE : PLATES-FORMES 3D
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : EN 3D ISOMÉTRIQUE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR SN(96)PLAYSATION/SATURN



Moteur... Action ! Après deux longues années d'absence, Spot, la mascotte fétiche de la boisson gazeuse Seven Up, fait un retour étincelant sur Megadrive. Cette fois, notre jolie capsule rondelette a en tête de prendre la place des stars du cinéma les plus célèbres de la planète ! Rien que ça ! En réalité, il s'est retrouvé bien malgré lui, enfermé dans un projecteur d'une salle obscure... Depuis, il voyage de bobines en bobines, tantôt sur un bateau pirate, une autre fois dans une maison hantée ou encore dans des grottes maudites rappelant étrangement celles qui ont rendu populaire un certain Indiana Jones. Ainsi, tout ce que vous allez voir aura pour vous, cinéphiles avertis, un étrange goût de "déjà vu". À ce train-là, il ne devrait pas tarder à voler la vedette (c'est le cas de le dire) aux plus grands noms du 7e Art. Sept, c'est également le nombre de thèmes différents qu'il y aura en tout et pour tout dans le jeu, de la science-fiction à l'action pure, en passant par l'aventure et le néo-réalisme italien (sic). Autant dire que des monstres en tout genre, vous risquez d'en rencontrer une bonne myriade ! Zombies, Ninjas, flibustiers, crabes géants, fantômes, chèque bancaire ou carte bleue (pour le néo-réalisme) et j'en passe, vous feront passer de sales moments. Bien évidemment, les références cinématographiques des plus belles superproductions américaines ne manqueront pas non plus : Alien ou encore Jurassic Park seront par exemple de la partie. Mais surtout ne perdons pas de vue que le jeu est assez intéressant dans le genre puisqu'il se déroule entièrement en 3D isométrique, de sorte que la profondeur de jeu, au sens propre du terme, ne sera plus un vain mot. Spot aura ainsi une plus grande liberté de mouvement, puisque vous pourrez sans aucun problème explorer le moindre recoin d'une pièce à la recherche de capsules, indispensables pour sortir d'un niveau. Les endroits secrets, les moyens de locomotion différents (avion, chariot sur rail, etc.) seront également légion. Il est vrai qu'avec vingt-quatre niveaux, on a de quoi faire !

TRAZOM


Pourchassé par un Alien, qui aurait cru cela possible il y a encore une seconde ?


Un Diable véritable en guise de boss, avouez que vous êtes gâtés ! Vous croyez que c'est du cinéma ?



N'oubliez surtout pas de ramasser les pastilles, pour avoir une chance de passer au niveau suivant.



Attention au recul de ce canon qui vous fait des dégâts considérables si vous vous trouvez dans le voisinage immédiat.

À chaque niveau d'un monde terminé, le dessin qui le représentera sera coloré. Ainsi, vous saurez ce que vous aurez déjà accompli.

EN RÉSUMÉ

TRAZOM

Spot Goes to Hollywood fait partie de ces jeux qui devraient, à Noël, tirer leur épingle du jeu face aux grosses productions 32 bits. Tel Yoshi's Island sur SN, Spot plaira assurément aux amateurs de plates-formes mais



Entouré de pointes géantes et de flammes dignes de l'enfer, notre pauvre capsule ne semble guère avoir de solutions pour échapper au triste sort qui l'attend.





Sous l'eau, ce boss n'est pas trop compliqué à battre, visez juste et puis ce sera bon.



Comme à la Foire du Trône, les montagnes russes vont vous procurer des sensations inoubliables !

aussi aux cinéphiles aimant la parodie vidéo-ludique réussie. Bourré d'humour et de décors variés tout en 3D isométrique, le joueur y trouvera son compte. Coupez !



Très différent d'un niveau à l'autre, on voit des choses assez belles, fines et toujours bien dessinées.



Aucun problème de scrolling pour notre joyeuse capsule, même quand il y a foule à l'écran. Du bon travail !



Même si cela peut paraître assez difficile à maîtriser au début, on se fait vite au fait que l'univers est en 3D isométrique.



Des bruitages très sympathiques et très mignons pour la capsule, tandis que les musiques sont variées et toujours dans l'ambiance !



J'AIME

- Très drôle et varié.
- Assez long dans le genre.
- Bourré de références de films célèbres.
- Les mots de passe.



- Le maniement de Spot, au départ.
- Certains décors assez bizarres.





TEST

PLAYSTATION

EDITEUR : OCÉAN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
NOMBRE DE NIVEAUX : ILLIMITÉ
SPÉCIAL : ISSU D'UN JEU MICRO
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : SN, MDR, PC, SATURN

WORMS

Un jeu monopolise l'attention en ce moment à la rédac., et les parties vont bon train, le travail progressant d'une manière inversement proportionnelle. Mais notre rédac. chef n'y peut rien, lui-même étant un grand amateur et se considérant à tort (ndTSR : c'est cela oui...) comme imbattable. Ce jeu existait déjà en version micro, et des versions 16 bits arrivent. Sur Play-Station (et Saturn, les versions étant identiques), il bénéficie d'une définition beaucoup plus sympathique et surtout de la présence de zooms qui permettent une vision générale du décor entre chaque action, la caméra allant et venant d'avant en arrière. Mais de toute façon, l'aspect technique n'est vraiment pas le propos de Worms, quelle que soit sa version. Sur PlayStation, on peut simplement se féliciter de pouvoir jouer à ce jeu d'action/réflexion, premier représentant du genre sur la machine. Worms est une sorte de Lemmings dans lequel vous dirigez un squad de quatre vers de terre (les Worms). La vue du terrain se fait de profil et vous faites scroller l'écran pour détailler la totalité du champ de bataille (trois écrans en longueur et deux en largeur en général). En mode "un joueur", vous luttez contre un, deux ou trois groupes ennemis. Lorsque vous jouez à plusieurs joueurs, chaque groupe est dirigé par un humain. Chaque soldat joue à la suite avec cette règle pour laquelle une seule action est possible à chaque fois. Les armes se sélectionnent grâce à un menu en bas d'écran. Chacun peut ainsi s'envoyer des grenades, des missiles guidés ou non, des salves de bombes, etc. Sachant que l'on peut bouger et sauter gratuitement (sans user d'aucune action), le jeu consiste à bien se placer et utiliser les armes limitées les plus puissantes au bon moment et sur les bonnes personnes. Poser une dynamite, exécuter un superbe Dragon Punch, pousser un adversaire dans un précipice, creuser un trou pour se planquer, tout est possible dans Worms. Le jeu est génial en mode "un joueur" et excellentissime à plusieurs. Les alliances à deux francs se terminent par des génocides en masse, j'en passe et des meilleures. Tous les espoirs sont permis, même avec un seul survivant à trois points de vie face à des groupes d'ennemis qui s'entretuent et à qui il ne reste plus d'armes puissantes. Worms est un jeu maléfique que l'on ne peut quitter lorsqu'on y a goûté, essayez-le, vous verrez !

OLIVIER





ZOOM À GOGO ! Voici deux clichés du jeu. La caméra ne cesse de zoomer en avant et en arrière entre chaque action. Cela vous permet de visualiser d'un seul coup d'œil la totalité du niveau. Entre nous soit dit, ce gadget ne sert pas à grand-chose car les zooms sont trop rapides. Mais c'est très joli, ça oui !



LES DONNÉES DU PROBLEME
Regardez, là, sous la grosse flèche rouge : c'est vous ! Vous êtes tout petit, mais vous n'avez peur de rien car c'est à votre tour de jouer. Vous allez pouvoir choisir un de vos cinq Worms ennemis et tenter de lui retirer un maximum de points de vie à bout portant ou de loin.

superstar joypad



À tout moment, quand c'est votre tour, vous accédez à la barre de choix des armes en appuyant sur Select. Il y a même une deuxième barre pour choisir les cordes, action de pousser, kamikaze, etc. Lorsque vous choisissez une arme, elle vous sert tant que vous n'en choisissez pas une autre et selon la quantité restante (paramétrable au début du jeu).

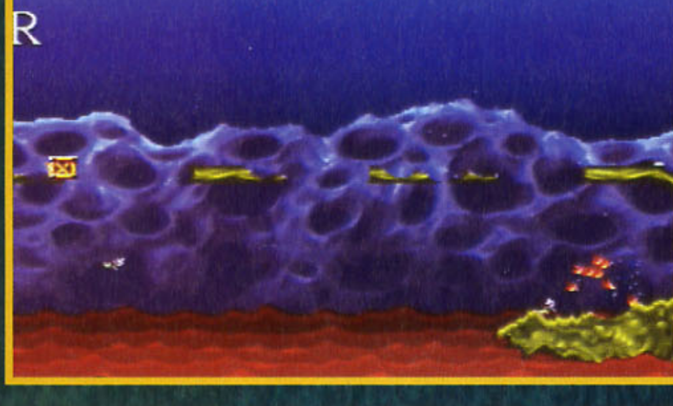
L'arme la plus puissante du jeu s'appelle Airstrike et consiste en un bombardement localisé et sauvage. C'est une des seules armes à distance sûre à 100 % (avec le Homing Missile).





La dynamite est ce que l'on peut appeler une arme de proximité qui se révèle très intéressante à condition que vous vous éloigniez assez rapidement avant la déflagration.







...s fanatiques de Dragon Ball seront servis avec un Dragon Punch et une Fireball hilarants. Le ver de terre s'approche de sa victime et réalise une prise digne des meilleurs champions de jeux de baston. En revanche, pour apprécier, il faudra mettre vos lunettes, c'est tout petit.

COMPARATIF • COMPARATIF

WORMS CONTRE 3D LEMMINGS

Le jeu fait penser à Lemmings pour les petits personnages, des vers de terre, qui interviennent à grand renfort de mimiques et petits cris. Le jeu se présente de la même manière que la série Lemmings avec un décor en vue de profil que l'on peut faire scroller pour mieux le détailler. Mais le principe est rigoureusement différent, puisque le but est de gagner une guerre qui se déroule entre son groupe de quatre Worms et le ou les groupes adverses. De plus, sur PlayStation, le Lemmings auquel est comparé Worms est en 3D, ce qui n'est pas le cas de Worms. Quoi qu'il en soit, Worms l'emporte de loin pour son côté fun, sa prise en main immédiate et sa durée de vie infinie.

COMPARATIF • COMPARATIF



Outre le classique bazooka et les prises de tête mathématiques pour bien juger de la trajectoire du missile, vous pouvez aussi utiliser un uzi ou un fusil à pompes. Ces armes sont à utiliser à proximité de la victime.



GRAPHISMES 11

Pas de quoi fouetter un Lemmings car le jeu ne demande pas de graphismes incroyables. À noter un générateur de décors aléatoire intéressant.



ANIMATION 12

Les zooms apportent un petit rythme au jeu qui n'est pas basé sur des animations révolutionnaires, les niveaux ne dépassant jamais trois écrans de longueur.




MANIABILITÉ 16

Une prise en main assez rapide mais qui demande quelques minutes tout de même. Un confort d'utilisation excellent.




SON/BRUITAGE 15

Les musiques sont quasi inexistantes, et de toute façon on ne les écoute pas, on est trop occupé ! Des bruitages excellents par contre.



J'AIME

- Le 1er jeu d'action/réflexion passionnant sur la console.
- On peut jouer à 4.
- Les niveaux sont créés aléatoirement : durée de vie infinie.



J'AIME PAS

- Le curseur se déplace trop lentement.
- Les chutes de bonus sont trop lentes.
- Les vers sont vraiment petits.

A PLUSIEURS 92%

SEUL : 85%



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

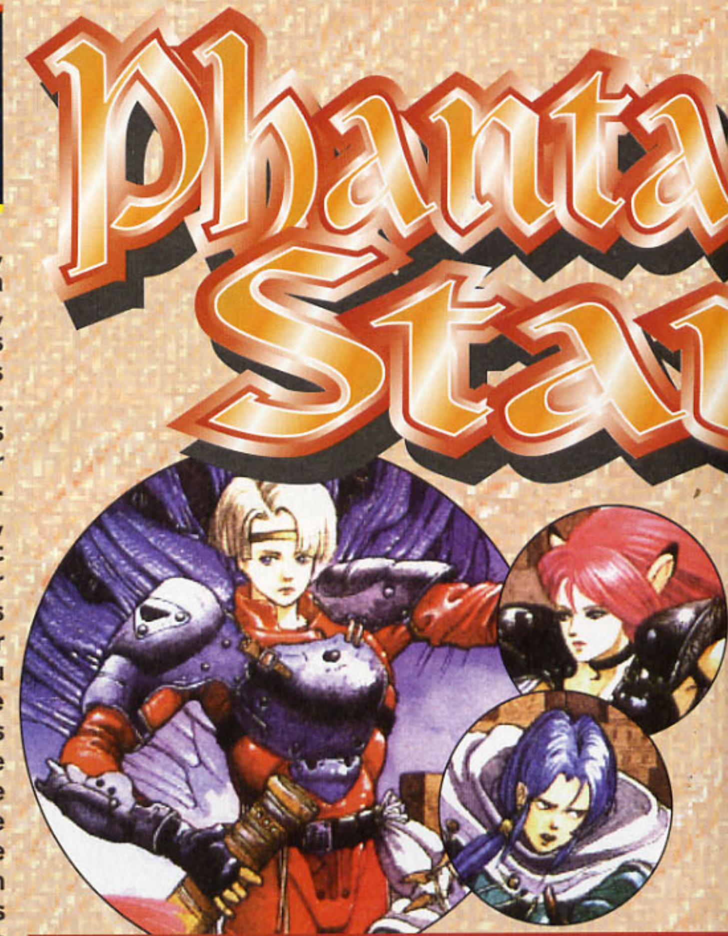
Worms est un événement puisqu'il préfigure des jeux d'action/réflexion sur une 32 bits : du fun servi par une technique ne laissant rien au hasard. Plus impressionnant par son originalité que par ses qualités techniques, Worms vous enchantera si vous avez l'occasion de mettre la main sur trois joueurs prêts à en découdre avec leur escouade de vers de terre. Du grand art dans le ludique !

MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG CULTE
CONTINUE : SAUVEGARDES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
SPECIAL : SUITE DES PRECEDENT PHANTASY STAR

Phantasy Star

Phantasy Star premier du nom est sorti sur la Master System il y a de cela maintenant bien longtemps, huit ans si vous êtes curieux. Bien longtemps, oui. Le second volet, sur Megadrive, date de 1989, la première cartouche de 6 Mégas de l'histoire, les enfants ! Phantasy Star 3 fit son apparition l'été 1992 (il fut d'ailleurs testé dans Joypad n° 1, une leçon !). Et voilà enfin Phantasy Star 4, qui arrive bien tard chez nous. Phantasy Star, c'est la légende. Phantasy Star c'est, vois-tu ami, l'union sacrée entre Corto Maltèse et Capitaine Flam, ce mélange magique de l'aventure et de la science-fiction. La différence qui existe entre cette saga du jeu de rôles et les autres grands noms du jeu de rôles, c'est la liaison. Ainsi Dragon Quest 4 et 5 n'ont-ils rien à voir. Final Fantasy 5 et 6 non plus. Phantasy Star, quel que soit le numéro, est lié aux autres, et c'est fantastique. Fantastique pour le joueur nostalgique. Fantastique pour le vrai joueur, qui, au fil des années, avance dans sa quête. Qui avance dans l'Histoire, qui vit l'Histoire. Il traverse les générations, comme le font les héros de cette fabuleuse saga. Dans le quatrième volet, ami, les trois premiers se rejoignent, pour coïncider parfaitement et aboutir à l'ultime scénario reférentiel, celui que tout joueur un tant soit peu cultivé attend. Phantasy Star 4 est un jeu néo-rétro. Un de ces jeux auquel il fait bon jouer un soir de Noël, afin de se sentir bien au chaud dans sa pièce. Et la neige tombe, et on la regarde. Et puis on regarde l'écran, et on se replonge dans l'histoire du jeu vidéo. N'écoute pas tous ces charlots, amis, qui te vendent du cube texturé. N'écoute pas cet escroc qui te vend un film en guise de jeu, ami ! N'écoute pas ce pollueur qui t'abreuve de termes barbares et tape-à-l'œil. N'écoute rien d'autre que ton cœur, il a envie de replonger dans les vraies valeurs. Et Phantasy Star 4 en est une... l'ami.

GREG





Pour traverser les couches de glace de la planète Dezoris (Dezo en version jap), vous devrez trouver ce véhicule muni de pointes pour pouvoir continuer votre aventure.



Tout comme dans les épisodes précédents, vous aurez à traverser plusieurs mondes avant de finir le jeu. Trois planètes et deux satellites s'offrent à votre curiosité d'explorateur dans ce volet.



On en prend plein la vue dans ce dernier donjon. Admirez donc les effets psychédéliques du fond d'écran ! Quand ça bouge, on se croirait en rave. La classe...

Quelque chose de particulièrement intelligent parsème ce jeu : le système de macros. Les macros sont des programmes que vous entrez, et que vous ressortez en bataille. Tel personnage attaque, tel autre lance un sort, etc. Vous n'avez plus qu'à lancer une macro et voir le combat se dérouler.







L'un des premiers gros obstacles à votre progression sera les sables mouvants. Pour les traverser, il vous faudra trouver le véhicule adéquat.

TIPS • TIPS • TIPS

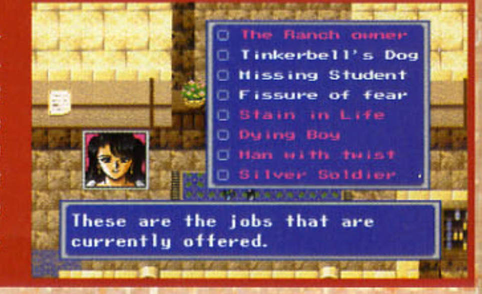
Il est possible, dans ce jeu, de combiner les sortilèges entre les personnages afin d'avoir des attaques d'une puissance considérable. À vous de trouver quels sorts sont à jeter au même moment. Généralement, vous découvrirez lesdites combinaisons par pur hasard. Il en existe environ une quinzaine.



TIPS • TIPS • TIPS



Si vous avez besoin d'argent de poche, devenez chasseur de primes. Vous aurez une mission à remplir, et si celle-ci est correctement effectuée, elle vous rapportera une coquette somme. Cela va du chien à retrouver jusqu'au pauvre gars perdu en pleine faille qu'il faut secourir. Les missions qui rapportent le plus ne sont pas forcément les plus faciles.



Dans le bestiaire Phantasy Star, je demande le centaure et le magicien. Comme vous le voyez, même vos ennemis respectent la tradition. C'est du souci de détail, ça !





Les habitants de ce village semblent avoir eu quelques petits problèmes... pourtant à votre der nier passage, ils étaient en bonne santé. Généralemen dans ces cas-là, Rika (Fal en version jap. Rika, quelle horreur, pouah !) vous don nera un indice sur l'action à effectuer.

Oh, le joli sort ! Voici ce que l'on appelle une attaque qui touche tout un groupe. À la différence des sorts qui ne s'attaquent qu'à un seul adversaire.



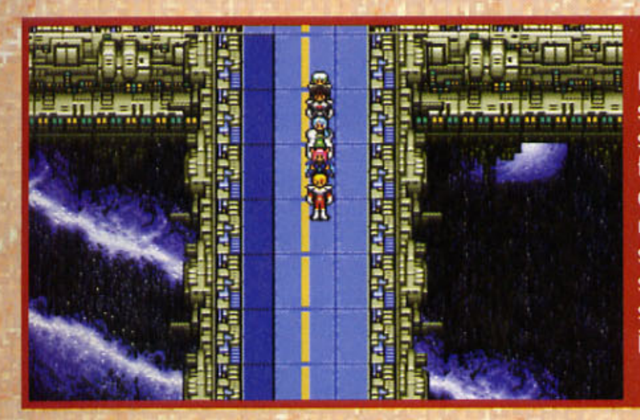
Un classique des jeux de rôles : la scène du bar. Votre copine semble d'ailleurs plutôt gênée.







Même à bord d'un véhicule, vous pouvez être attaqué. Mais l'avantage, c'est qu'entre chaque combat le champ de force se régénère. Pour les amateurs de points d'expérience faciles.



L'avantage des structures civilisées, c'est la flèche. Si dans un donjon type "futuriste" vous vous sentez perdu, une seule solution : suivez les bandes jaunes au sol.



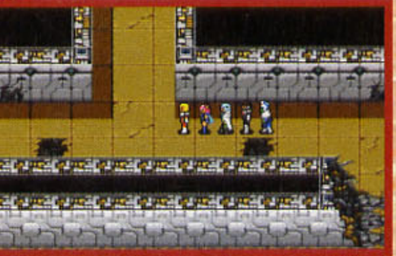
Les passages importants du scénario sont soulignés par des scènes intermédiaires rappelant le style des dessins animés japonais.

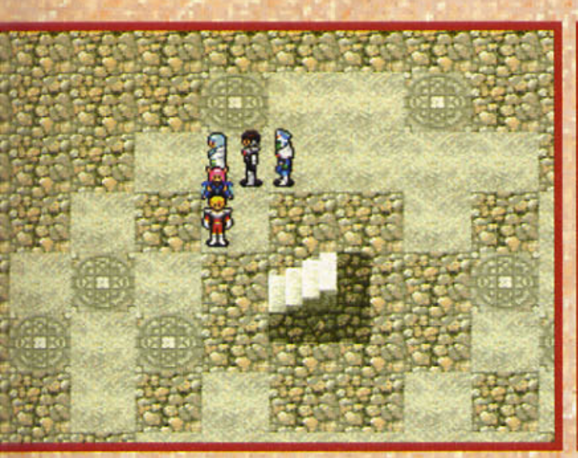


Le satellite de Zelan a un petit problème dans son logiciel système. Vous devrez y emmener Wren et son amie Demi pour qu'ils en régulent le fonctionnement.











GRAPHISMES 16

C'est frais, vivant et coloré. Le style naïf est particulièrement agréable et permet une bonne vision d'ensemble.

ANIMATION 14

Rien de bien transcendant. Les étapes d'animation de certains monstres sont assez bonnes, mais dans l'ensemble le jeu n'est pas une merveille d'animation.

MANIABILITÉ 18

Les menus sont clairs et précis. Le système de macros en combat est particulièrement bien pensé. Une leçon !

SON/BRUITAGE 18

Ahhh, ces vieux thèmes nostalgiques, qu'il est bon de les entendre une fois encore ! Bon allez, c'est décidé, je me refais toute la saga.



J'AIME

- Enfin chez nous !
- La grande saga des jeux de rôles
- Une ambiance néo-rétro à mourir de bonheur



J'AIME PAS

- Le jeu arrive un peu tard face aux nouvelles consoles



GREG

EN RÉSUMÉ

Si vous êtes un joueur qui a encore su garder son intégrité après tous les jeux remplis de cubes gouraud-shadés qu'on a voulu lui vendre, Phantasy Star 4 va vous ravir. Si vous avez déjà vendu votre âme aux fabricants de démos J-Peg, passez votre chemin, vous ne méritez même pas de voir ce jeu.




Pour Noël si tu veux éviter les cadeaux ringards, tu es à la bonne adresse !!!
3615 Consolplus
* 2,23 F la mn
LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7
JEUX SUPER NINTENDO
MICROMACHINE 2 399 F + 0F
URBAN STRIKE 399 F + 0F
FIFA 96 399 F + 0F
WATERWOLRD 429 F + 0F
WEAPONLORD 429 F + 0F
LOBO 449 F + 0F
EARTHWORM JIM 2 449 F + 0F
INTER DELUXE 449 F + 0F
CUTTHROAT ISLAND 449 F + 0F
MARIO WORLD 2 479 F + 0F
DONKEY KONG 2 499 F + 0F
KILLER INSTINCT 499 F + 0F
SECRET OF EVERMORE 499 F + 0F
MORTAL KOMBAT 3 499 F + 0F
S. NINTENDO + MARIO ALLSTARS 689 F + 0F
S. NINTENDO + 6 MARIO DIFFERENTS 989 F + 0F
JEUX MEGADRIVE
TOTAL FOOTBALL 299 F + 0F
SPOT GOES HOLLYWOOD 369 F + 0F
VECTOR MAN 369 F + 0F
SUPER SKIDMARKS 375 F + 0F
WATERWORLD 395 F + 0F
FIFA 96 395 F + 0F
EARTHWORM JIM 2 395 F + 0F
NBA LIVE 96 395 F + 0F
LOBO 429 F + 0F
WEAPONLORD 429 F + 0F
PHANTASY STAR 4 449 F + 0F
POCAHONTAS 449 F + 0F
MEGADRIVE 2 + 2 PADS + SONIC 2 689 F + 0F
NOUVEAUTES 3 DO
DRAGON LORE 369 F + 0F
LOST EDEN 369 F + 0F
DOOM 375 F + 0F
ALONE IN THE DARK 2 375 F + 0F
F 1 GRAND PRIX 395 F + 0F
FOES OF ALI (BOXE) 399 F + 0F
WATERWORLD 399 F + 0F
Ultra 64 Elle est là ! Téléphone nous pour le prix import Japon
TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!! (garantie 3 mois)
S.NINTENDO + 1 pad 349 F + 0F
S.NINTENDO + 1 pad + 1 Jeu 399 F + 0F
S.NINTENDO + 2 pad + 1 Jeu 449 F + 0F
MEGADRIVE + 1 pad 249 F + 0F
MEGADRIVE + 1 pad + 1 Jeu 299 F + 0F
MEGADRIVE + 2 pad + 1 Jeu 349 F + 0F
MEGA CD + jeu 790 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pad 1990 F + 0F
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad 790 F + 0F
SATURN + 2 jeux + 1 pad (française) 1890 F + 0F
JEUX PLAYSTATION
EXTREME SPORTS 349 F + 0F
WAR HAWK 349 F + 0F
STRIKER 96 349 F + 0F
DOOM 349 F + 0F
ACTUA SOCCER 349 F + 0F
TWISTED METAL 349 F + 0F
TOTAL NBA 349 F + 0F
JUPITER STRIKE 349 F + 0F
TRUE PINBALL 349 F + 0F
DESTRUCTION DERBY 369 F + 0F
THUNDERHAWK 2 349 F + 0F
THEME PARK 369 F + 0F
ALONE IN THE DARK 369 F + 0F
WORMS 369 F + 0F
LOADED 369 F + 0F
GOAL STORM 369 F + 0F
FIFA SOCCER 96 395 F + 0F
NHL 96 395 F + 0F
ROAD RASH 395 F + 0F
PGA TOUR 96 395 F + 0F
MORTAL KOMBAT 2 349 F + 0F
MORTAL KOMBAT 3 399 F + 0F
TEKKEN 399 F + 0F
HI-OCTANE 399 F + 0F
VIEW POINT 399 F + 0F
ASSAULT RIGS 399 F + 0F
FADE TO BLACK 399 F + 0F
RIDGE RACER REVOLUTION (JAP) 589 F + 0F
TOSHINDEN 2 (JAP) 589 F + 0F
VAMPIRE DARKSTALKER (JAP) 589 F + 0F
CONSOLE FRANCAISE + 1PAD 2099 F + 0F
CONSOLE US 60 HZ + 1PAD + MULTISTANDARD 2499 F + 0F
NOUS SOMMES LES MOINS CHERS !!!
CADEAUX PLAYSTATION (tee shirt, pins, banane, porte-clefs etc ...)
PLUS TOUTES LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET DES US. Téléphonez ou connectez-nous !
JEUX SATURN
VIRTUA RACING 299 F + 0F
MORTAL KOMBAT 2 349 F + 0F
WORMS 349 F + 0F
WORLD SERIES BASEBALL 349 F + 0F
JOHNNY BAZOOKATON 349 F + 0F
SCOTTISH OPEN 349 F + 0F
TILT 349 F + 0F
TRUE PUNBALL 349 F + 0F
WING WAR 395 F + 0F
VIRTUA HANG ON 95 395 F + 0F
NBA BASKETBALL 395 F + 0F
PARODIUS 395 F + 0F
11TH HOUR 395 F + 0F
FIFA 96 (VF) 399 F + 0F
THUNDERHAWK 2 399 F + 0F
WATERWORLD 399 F + 0F
HI - OCTANE 399 F + 0F
LE MANOIR DES AMES ... 449 F + 0F
DRAGONBALL Z (JAP) 469 F + 0F
X MEN (JAP) 499 F + 0F
SEGA RALLY (JAP) 549 F + 0F
VIRTUA COP + GUN (JAP) 649 F + 0F
TOUTES LES VHS VF
Dragonball Z du volume 1 à 11
139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix
CYBERCITY 1,2 & 3 la cassette 109F + 0F
MEGALOPOLIS 1,2,3,4 la cassette 109F + 0F
LODOSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 et 6 la cassette 119F + 0F
TWIN DOLLS (SEX) la cassette 119F + 0F
GOLGO 13 la cassette 119F + 0F
ANGE DES TENEBRES (SEX) la cassette 119F + 0F
MOLDIVER la cassette 119F + 0F
B.G CRISIS 2 la cassette 119F + 0F
HOLDIVER la cassette 119F + 0F
PLASTIC LITTLE la cassette 119F + 0F
ROUJIN X la cassette 119F + 0F
LA CITE INTERDITE la cassette 119F + 0F
RANMA 1/2 VOL 1 & 2 la cassette 119F + 0F
LEMNEAR la cassette 119F + 0F
DOMINION 1& 2 la cassette 119F + 0F
MAPS 1, 2 ET la cassette 119F + 0F
KEN le survivant la cassette 119F + 0F
IRIA 1& 2 et 3 la cassette 119F + 0F
MACROSS la cassette 119F + 0F
TENCHI MUYO 1 la cassette 129F + 0F
THE COCKPIT la cassette 129F + 0F
UNDER ARREST la cassette 129F + 0F
ANGEL 2 la cassette 129F + 0F
MISS METEO 1 & 2 la cassette 129F + 0F
GOLGO 13 la cassette 129F + 0F
SLOW STEP 2 la cassette 129F + 0F
APPLESEED la cassette 129F + 0F
OGENKI CLINIC la cassette 129F + 0F
BORGMAN 2058 la cassette 129F + 0F
SLOW STEP la cassette 129F + 0F
SAINT SEYA LUCIFER Vol. 1,2,3 la cassette 129F + 0F
UROTSUKIDOJI VOL 1, 2 & 3 la cassette 129F + 0F
COBRA Vol. 1, 2, 3 et 4 la cassette 149F + 0F
PATLABOR la cassette 149F + 0F
STREET FIGHTER THE MOVIE la cassette 149F + 0F
NIKI LARSSON TV les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F
SAILORMOON TV les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F
RANMA 1/2 TV les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F
KEN TV les 4 volumes 299F + 0F ou la cassette 89F + 0F
MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION TOUT EST TROUVABLE POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS ON A TOUT!
Les frais de port : c'est nul !
0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat
3615 Consolplus
Depuis 4 ans déjà ... petits prix + port gratuit = Les moins chers de France

NBA GIVE N'GO

SUPER NINTENDO
EDITEUR : KONAMI
GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

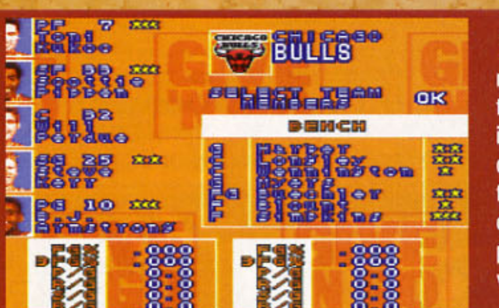
SPECIAL : VUE INÉDITE DU TERRAIN
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Que dire sur un jeu de basket que vous ne sachiez déjà, vous fidèles lecteurs et adorateurs de ce sport? Comme d'habitude, on a cinq joueurs de part et d'autre du terrain, on a préalablement choisi son équipe fétiche parmi les nombreuses que compte la NBA et la cartouche (on a même droit aux "All Stars") et on s'embarque, selon son goût et celui de ses petits camarades, dans des compétitions officielles ou dans des matches exhibitions de folie. La vue en fausse 3D vous permet d'être réellement dans le jeu. Les passes, dans le dos ou en plein vol, et autres "super et power dunks", vont vous mettre tout de suite dans l'ambiance. Chaud, chaud, chaud !!!

TRAZOM



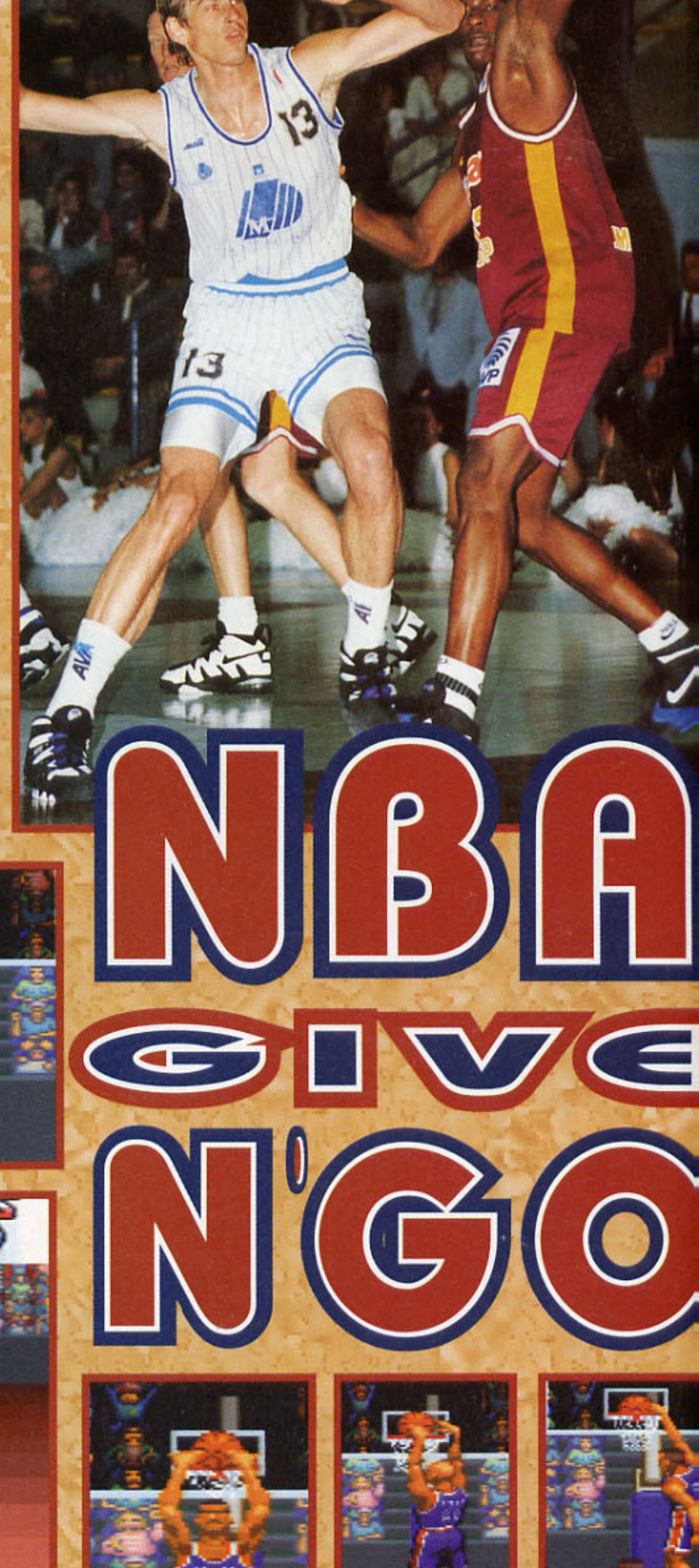
Plusieurs combinaisons de smashes sont possibles dans le jeu. En voici un exemple.



Énormément de statistiques insérées dans la cartouche, comme vous pouvez le voir.







Questions pour un champion

Il s'appelle Franck Butter, il est basketteur professionnel à Montpellier, il joue en équipe de France et a été contacté pour parrainer NBA Give'n Go de Konami/Ludi Games sur Super Nintendo. Voici l'interview qu'a bien voulu nous accorder ce garçon de 32 ans, humble, sympathique et maîtrisant très bien ses sujets (basket-ball... et jeux vidéo !). Let's go !

FRANCK BUTTER DIGEST :
Né en 1963 à Montereau en Seine-et-Marne (77)
2,10 m. 100 kilos.
Marié, 2 enfants.
Ses clubs successifs : Limoges (2 ans), Orthez (2 ans), Caen (1 an), Mulhouse (4 ans), de nouveau Limoges (2 ans) et actuellement Montpellier depuis 1 an.
Titulaire de l'équipe de France depuis 11 ans.

Joypad (Joy) : "Est-ce que la NBA t'a un jour ou l'autre fait rêver ?
Franck Butter (F.B.) : Oui et non. C'est réellement un autre monde, ça fait un peu peur. Ce sport y est beaucoup plus physique qu'en France. C'est aussi très spectaculaire : les joueurs sont des "monstres" d'agilité, de souplesse et d'adresse. C'est pour cela que les gamins les adorent. Ils sautent partout et font le spectacle.
Joy : Si tu avais une proposition pour y évoluer, accepterais-tu ?
F.B. : En fait, cela ne m'a jamais vraiment trotté dans la tête. J'ai commencé assez tard (18 ans) et j'ai atteint un bon niveau vers l'âge de 23/24 ans. En NBA, les responsables prennent les garçons très très jeunes. Le gros problème est là.
Joy : Quels sont tes hobbies, tes passions ?
F.B. : J'adore la pêche, sortir entre amis, faire la fête, et bien sûr les jeux vidéo avec lesquels je joue surtout durant l'hiver, c'est plus agréable qu'en été où la chaleur ne se prête pas à ce genre de loisir.
Joy : Tu connais bien ce milieu ?
F.B. : Un peu, oui. J'ai commencé avec une VCS d'Atari et son célèbre tennis "avec les barres" (ça commence à remonter !). Actuellement, j'ai une Megadrive et une Super Nintendo et j'en profite pour échanger mes jeux dans une boutique près de chez moi, qui s'appelle Vidéomania (pub !). C'est très pratique lorsqu'on a fini un titre, de passer à un autre sans que cela coûte trop cher. Ça devrait se généraliser.
Joy : Et les nouvelles consoles, ça te tente ?
F.B. : Oui, mais je préfère encore attendre un peu. Il est vrai qu'en ce moment, on entend plus parler de la PlayStation du fait du nombre de publicités incroyables que l'on voit à la télévision, que de la Saturn. Pourtant, d'après moi, cette dernière offre plus d'avantages pour toute la famille, car elle est multimédia. Il est vrai qu'avec ces nouvelles machines 32 bits, les graphismes sont de plus en plus impressionnants : ça va peut-être me décider plus vite !
Joy : Quels sont tes jeux préférés sur tes consoles ?
F.B. : J'aime bien Zelda ou encore Soulblazer, Mario, Sonic, Donkey Kong Country et NBA Jam, pour ne citer que ceux-là. Par contre, je n'aime pas du tout les jeux de baston. Il y en a beaucoup trop à mon goût sur la PlayStation. C'est trop sanglant pour les gamins. Il y a assez de violence dans la réalité : pas besoin d'en rajouter ! Des jeux comme Doom ou Illusion Of Time (RPG) peuvent faire facilement craquer certaines personnes.
Joy : Et NBA Give'n Go, tu en penses quoi ? Est-il réaliste ?
F.B. : Oui, je le pense. Je crois sincèrement que ça peut marcher. D'autant que le "sceau" NBA est ici présent. Dommmage pourtant qu'il faille cela pour faire rêver les gamins. Il y a de super smashes et autres "gri-gris" dont ils raffolent, c'est très sympa à jouer et à regarder !
Joy : Pourquoi avoir choisi ce sport ?
F.B. : Simple : pour la taille ! On m'a découvert lorsque je travaillais à l'usine. On m'a signalé à l'ex-entraîneur de l'équipe de France, puis J'ai fais un essai et ça a marché ! Destin ? Hasard ? Peut-être un peu des deux...
Joy : Comment est l'ambiance au sein de l'équipe de France et de Montpellier ?
F.B. : Très bonne. Cela fait dix ans que le basket est pro et que tous les gens le sont également. De ce fait, cela ne pose aucun problème. À Montpellier, c'est la même chose. Pour l'instant, on est quatrième au classement, et notre objectif est d'être dans les sept premiers pour jouer en Coupe d'Europe. On s'entend tous très bien.
Joy : Quels sont les basketteurs, et de façon plus large les sportifs, que tu aimes le plus (passé et présent compris) ?
F.B. : Dans le basket US, il y a évidemment Jordan qui est un phénomène, par son talent naturel, ses qualités athlétiques et j'en passe. Dans le basket français, des gars comme Rigaudeau ou Bonato sont excellents. Pour le football, Pelé et Platini bien sûr qui furent de formidable joueurs en leur temps. J'ai également adoré Ayrton Senna. Il possédait vraiment le savoir absolu. C'était un vrai dieu au Brésil, où les riches comme les pauvres le vénéraient. Ça m'a vraiment fait quelque chose lorsqu'il est mort.
Joy : Encore merci d'avoir si gentiment répondu, et bon vent !
F.B. : Merci, au revoir !".



Le nombre d'équipes est assez impressionnant !

Le lancer franc est facile à visualiser. La croix de direction bouge selon les capacités de chacun.




GRAPHISMES 15
Même si ce n'est pas le point fort du jeu, on reconnaît facilement les différents protagonistes de la NBA !



ANIMATION 15
Elle est suffisamment rapide pour vous permettre de vous croire réellement sur un terrain de basket.



MANIABILITÉ 17
Très simple d'approche, on comprend tout de suite ce que réserve chaque bouton comme coup spécial ou simple.


SON/BRUITAGE 16
Le speaker donne le ton avec des voix digitalisées à la perfection. Idem pour le public qui manifeste sa joie comme il se doit.

J'AIME
- Le réalisme avant tout.
- Tous les coups possibles dans le jeu.
- Toutes les équipes et joueurs de la NBA.
- Des tonnes de statistiques.
- Des voix sympa !


J'AIME PAS
- Les graphismes un peu "gros".


TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Depuis son fameux Hyper Dunk où Konami nous offrait la possibilité de jouer à huit simultanément, l'éditeur n'avait rien sorti dans le genre. Avec NBA Give'n Go, on a un jeu beaucoup plus beau et surtout plus agréable à jouer, seul ou à quatre. La vue inédite en fausse 3D vous plonge au cœur de l'action et vous permet de faire énormément de coups inédits dans un jeu de basket sur SN !


90%

SATURN
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : IL Y A DES PAPILLONS DEDANS !
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : MEGA-CD

Le manoir des âmes perdues

Amis des papillons, réjouissez-vous ! Il existe un monde dans lequel les gens se font transformer en papillons, des papillons qui parlent... Les amateurs de jeux Mega-CD auront reconnu les clichés du nouveau jeu d'aventure à la mode en français sur Saturn, le Manoir des âmes perdues : ce jeu est une version 32 bits du jeu déjà sorti en France sous le nom de Yumemi Mansion. Les nouveautés sont nombreuses sur Saturn avec un nouveau scénario plus complexe, des voix (en français) et des graphismes évidemment plus réalistes. Je rappelle que ce jeu est en 3D et que l'on se déplace en temps réel dans un manoir représenté grâce à une technique bien spécifique de digitalisation 3D temps réel assez impressionnante. C'est du moins beaucoup mieux réussi que sur Mega-CD. En revanche, la pixellisation est un peu trop importante pour que l'on puisse profiter à fond de ce jeu. Le but est de parcourir les diverses pièces du manoir et de dialoguer avec les âmes qui y rôdent sous la forme de fantômes ou de papillons. Vous découvrirez ce que vous êtes venu faire dans cette maison et pourrez aller à la chasse aux indices. Trouvez le livre, et vous pourrez sauvegarder votre position ainsi que les items récupérés. Le principe du jeu reste assez linéaire, même s'il est possible d'aller partout car vous ne pourrez pas trouver un objet sans avoir découvert le précédent ou discuté avec telle personne, le tout dans un ordre bien établi. Si le scénario et l'ambiance sont au point, un joueur habitué finira le jeu en une heure et demie. Bonjour l'investissement ! C'est vraiment dommage, mais les plus jeunes pourront se régaler.

Le principe du jeu est très simple à comprendre, et la prise en main se fera sans problème. Quatre ou trois directions, mais le plus souvent deux (avancer, reculer) sont possibles. Il faut ouvrir les portes et étudier chaque salle.

Vous progressez dans un monde 3D dans lequel vous pouvez fouiller les moindres recoins.

Dans une salle, un esprit vous racontera une parcelle de l'histoire où vous découvrirez un objet nécessaire à la poursuite de l'aventure. Les personnages vous parlent grâce à une digitalisation vocale que peut supporter le puissant processeur sonore de la Saturn (Yamaha 16 bits, 32 voix).





Ce livre vous permet de sauvegarder votre partie en cours.



Tous les objets que vous possédez sont disponibles à tout moment, et vous pouvez les utiliser quand bon vous semble. Mais attention, il faudra le faire dans un ordre bien précis.

GRAPHISMES



14

Le jeu a malheureusement mal vieilli car la pixellisation diabolique que l'on reproche tant à la Saturn est malheureusement bien présente.

ANIMATION



17

L'animation est sans reproche, avec une fluidité impressionnante quand on sait que l'on se balade dans un décor 3D digitalisé ultra-réaliste.

MANIABILITÉ



16

On manie le jeu avec l'aisance d'un nouveau-né, pas de problème. On se plonge dans le jeu très rapidement et on comprend vite.

SON/BRUITAGE



18

Une ambiance incroyablement envoûtante avec des thèmes un peu saoulants à la longue, mais de bonne qualité. Digits vocales en français de bonne qualité.



J'AIME

- Un jeu 3D envoûtant et réaliste.
- Voix en français.
- Un jeu d'aventure très simple d'utilisation.



J'AIME PAS

- Un jeu beaucoup trop facile.
- Une progression trop linéaire.
- Bonjour les pixellisations des graphismes !

83%



Olivier

EN RÉSUMÉ

C'est le retour de Yumemi en version française et sur Saturn s'il vous plaît ! L'histoire a été remaniée par rapport à la version Mega-CD, et les décors sont évidemment plus beaux. Le jeu est superbement réaliste et envoûtant. Malheureusement, si l'intrigue tient la route, le jeu se termine lui en deux temps trois mouvements.

VECTORMAN

Vectorman. Le premier robot ménager pour tout nettoyer du sol au plafond.





MEGA DRIVE

TEST

SATURN

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : TRES DUR!
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PC, MAC...

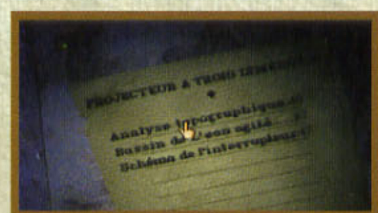
MYST

SORTIE PRÉVUE 15/11 1995

Avant toute cho-se, sachez que Myst est tout simplement l'un des plus gros succès de toute l'histoire des jeux vidéo avec plus de 1 million de pièces vendues, tous supports confondus ! L'histoire, ô combien mystérieuse, de ce nouveau CD-Rom pour Saturn vous plongera tout droit dans les entrailles d'une histoire plutôt abracadabrante. D'ailleurs, elle l'est tellement que nous perdrions trop de temps à vous expliquer les détails de la trame, complètement tarabiscotés, et que vous démêlerez à coup sûr au fur et à mesure de votre enquête. Imaginez juste que vous êtes à l'intérieur de l'histoire d'un livre que votre père a écrit il y a de cela quelque temps, et qui vous a plongé, vous, lecteur, littéralement de l'autre côté de ce monde. Le seul but pour vous est maintenant de résoudre des dizaines d'énigmes, plus ou moins compliquées (plus que moins d'ailleurs !) afin d'en savoir plus sur le comment du pourquoi de la chose. Préparez l'aspirine... TRAZOM

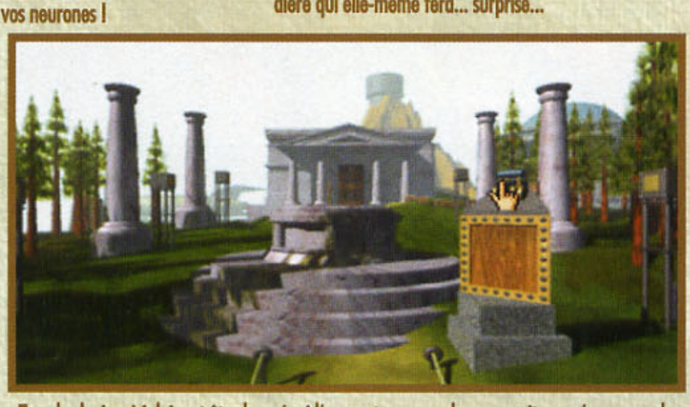






Le début de l'aventure se passe sur ce quai, ici même. Faites chauffer vos neurones !

Allez, un peu d'aide : le code du coffre-fort que vous trouverez de toutes façon de manière logique, est : 724. Il vous permettra d'alimenter la chaudière qui elle-même fera... surprise...



Tous les leviers ici doivent être bougés si l'on veut comprendre ne serait-ce qu'une once de toute cette fichue aventure sans queue ni tête !

GRAPHISMES 19

Malgré une résolution moins bonne que sur PC, il faut admettre que l'on a encore rarement vu de tels graphismes sur Saturn.

ANIMATION -

Bien qu'insignifiante ici, notons tout de même que les accès disque sont particulièrement rapides : on passe d'une image à l'autre sans problème.



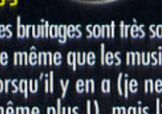
MANIABILITÉ 15 / 19

Une première note pour le jeu à la manette qui est bien mais sans plus, et une deuxième note pour le jeu avec la souris qui s'avère idéal.

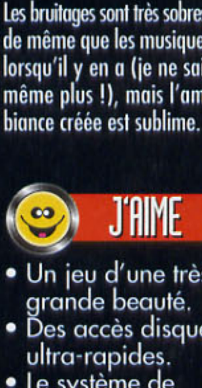




SON/BRUITAGE 16



Les bruitages sont très sobres, de même que les musiques lorsqu'il y en a (je ne sais même plus !), mais l'ambiance créée est sublime.




J'AIME

- Un jeu d'une très grande beauté.
- Des accès disque ultra-rapides.
- Le système de sauvegardes.
- Tout en français.




J'AIME PAS

- Mieux vaut se procurer une souris pour en profiter.
- Il faut aimer !



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

A priori, on peut se demander pourquoi un tel jeu voit le jour sur une console où la plupart des softs ne sont que des simulateurs de course ou des jeux de baston ! A posteriori, on se dit que lorsqu'il est particulièrement bien fait, pourquoi pas ?! Alors, dans ce cas, les fanas seront comblés ! L'essentiel n'est-il pas de ratisser large ?





LE SUSHI MAN S'EST FRINGUÉ EN ROUGE POUR TON NOËL !!!

Et en plus, il t'offre un manga GUNNM pour chaque commande !*

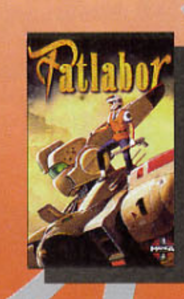
Encore plus de manga !

☐ AKIRA tome 13	Prix : 98 F.	NEW
☐ DRAGON BALL N°18	Prix : 38 F.	NEW
☐ DRAGON BALL de N°1 à N°17	Prix/U : 38 F.	
☐ KAMEHA Magazine de N°1 à N°9	Prix/U : 39 F.	
☐ KAMEHA Magazine de N°10 à N°14	Prix/U : 30 F.	
☐ PORCO ROSSO tomes 1 à 3	Prix/U : 59 F.	NEW
☐ ART BOOK PORCO ROSSO	Prix : 178 F.	NEW
☐ GUNNM tomes 1 à 3	Prix/U : 42 F.	
☐ GUNNM tome 4	Prix : 42 F.	NEW
☐ RANMA 1/2 tomes 1 à 7	Prix/U : 38 F.	
☐ SAILOR MOON tomes 1 à 4	Prix/U : 38 F.	
☐ SAILOR MOON tome 5	Prix : 38 F.	NEW
☐ DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 4	Prix/U : 38 F.	
☐ STREET FIGHTER II tomes 1 à 4	Prix/U : 49 F.	
☐ NOMAD tome 1 à 2	Prix/U : 98 F.	
☐ APPLESEED tomes 1 à 4	Prix/U : 78 F.	
☐ STRIKER tome 1	Prix : 49 F.	
☐ CRYING FREEMAN tome 1 à 2	Prix/U : 49 F.	
☐ AKIRA tomes 1 à 12	Prix/U : 98 F.	
☐ CYBER WEAPON Z 1	Prix : 79 F.	NEW
☐ RG VEDA 1	Prix : 49 F.	NEW
☐ LES ELEMENTALISTES 1	Prix : 80 F.	NEW
☐ AD POLICE	Prix : 69 F.	NEW
☐ ASATTE DANCE	Prix : 79 F.	NEW
☐ ANIMELAND n° 20	Prix : 35 F.	NEW
☐ ART BOOK DBZ JAP 1 et 4	Prix/U : 150 F.	NEW
☐ ART BOOK DBZ JAP 2, 3 et 5	Prix/U : 180 F.	NEW

Pour les sauvages... (Int. - 18 ans)

☐ OGENKI CLINIC tomes 1 à 2 VF	Prix/U : 85 francs.	NEW
☐ PASTICHE HONEY FLASH - Jap	Prix : 199 francs.	
☐ VIDÉO Dr FEELGOOD - VF SECAM	Prix : 145 francs.	
☐ VIDÉO Melle MÉTÉO 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 145 francs.	
☐ VIDÉO SHIN ANGEL 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 130 francs.	NEW
☐ VIDÉO DRAGON PINK 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 130 francs.	NEW
☐ VIDÉO ANGE DES TÉNEBRES - VF SECAM	Prix : 140 francs.	NEW
☐ VIDÉO TWIN DOLLS - VF SECAM	Prix : 140 francs.	NEW





















*** LES FRAIS DE PORT LES MOINS CHERS !**

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher :
- Gratuits pour les commandes de plus de 400 frs
- 15 francs pour les commandes de moins de 100 frs
- 20 francs pour les commandes entre 100 et 400 frs

(France métropolitaine et CEE).

LES CADEAUX DE SUSHI MAN !

***Un manga GUNNM au choix pour chaque commande d'un montant minimum de 200 F.**

La carte du club KAMEHA et te voilà devenu un Maître Manga !
- *Les sushi - prix sur tous les produits (Y'a pas moins cher !.)*
- *La lettre mensuelle d'infos mang exclusive de SUSHI MAN*
- *(V'la les infos réservées à ceux du club...)*

Une trading - card AKIRA ou Judge Dredd offerte à chaque commande.

12 commandes dans l'année et tu gagnes :
- 1 pack GLENAT / MANGA VIDEO (1 manga / 1 K7 vidéo) ou
- 1 manga GLENAT ou
- 1 K7 vidéo

POUR COMMANDER, C'EST SIMPLE !

- Découpe, recopie ou photocopie le bon de commande et poste le avec le règlement à l'ordre de **EQUIVOX S.I.C.** au :

MANGA STORE
163, rue de Sèvres
75015 PARIS

- Pour les paiements par carte bancaire, commande par téléphone ou par Minitel !
- Par téléphone : **40 56 03 01**

Lun. - Ven : 10 h - 19 h
7 jours / 7 - 24 h/24 **36 68 28 82**
Fax : (16 1) 47 83 66 30
- Par Minitel

3615 KAMEHA

DIMENSION MANGA, 36 68 28 82
le jeu ultime par téléphone !
- Jeux : Des tonnes de cadeaux !!! (Manga, Vidéo,...)
- Info : Sushi Man te dit avant tout le monde !
- Petites Annonces, BAL, Club

Le plein de nouveautés vidéo !

☐ FATAL FURY 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 170 F.	NEW
☐ BLACK JACK - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ WATT POE - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ SAMOURAÏ SHODOWN - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ YOU'RE UNDER ARREST 1 - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ SAILOR MOON R LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
☐ RANMA 1/2 LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
☐ SAINT SEYA IV LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
☐ ART OF FIGHTING LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
☐ MAX ET COMPAGNIE LE FILM - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
☐ GOLGO 13 - VF SECAM	Prix : 150 F.	NEW
☐ STREET FIGHTER II - VF SECAM	Prix : 145 F.	NEW
☐ THE COCKPIT - VF SECAM	Prix : 170 F.	NEW
☐ CHASSEUR DE VAMPIRE - VF SECAM	Prix : 175 F.	NEW
☐ MOLDIVER I - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ TENCHI MUYO I - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ PLASTIC LITTLE - VF SECAM	Prix : 140 F.	
☐ BAOH - VF SECAM	Prix : 140 F.	
☐ RAN LA LEGENDE VERTE - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ PATLABOR - VF SECAM	Prix : 145 F.	
☐ APPLESEED - VF SECAM	Prix : 145 F.	
☐ ROUJIN Z - VF SECAM	Prix : 145 F.	
☐ LA CITÉ INTERDITE	Prix : 140 F.	
☐ DOOMED MEGALOPOLIS 1 à 4 - VF SECAM	Prix/U : 110 F.	
☐ COBRA 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 165 F.	
☐ COBRA 3 À 4 - VF SECAM	Prix/U : 165 F.	NEW
☐ KEN LE SURVIVANT - VF SECAM	Prix : 165 F.	
☐ MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM	Prix : 165 F.	
☐ GUNNM - VF SECAM	Prix : 135 F.	
☐ KOJIRO 1 à 2 - VF SECAM	Prix /U : 150 F.	
☐ MAPS 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
☐ BUBLE GUM CRISIS 1 à 2 - VF SECAM	Prix /U : 150 F.	
☐ UROSTUKIDOJI 1 à 2 - VF SECAM	Prix/U : 158 F.	
☐ IRIA 1 à 3 - VF SECAM	Prix /U : 140 F.	NEW
☐ CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM	Prix/U : 120 F.	
☐ AKIRA - VF SECAM	Prix : 160 F.	
☐ LODOSS 1 à 6 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	NEW
☐ VIDEO DBZ de 1 à 7 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
☐ VIDEO DBZ de 8 à 11 - VF SECAM	Prix/U : 140 F.	
☐ VENUS WAR - VF SECAM	Prix : 150 F.	
☐ KEN 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	NEW
☐ NICKY LARSON 1à4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	NEW
☐ SAINT SEYA 1 à 4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	NEW
☐ SAILOR MOON 1À4 SÉRIE TV - VF SECAM	Prix/U : 100 F.	NEW

A REMPLIR OBLIGATOIREMENT !

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX/U
TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) =	

NOM : DATE DE NAISSANCE :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : SIGNATURE :
VILLE :

SATURN
EDITEUR : JVC
GENRE : BOXE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : 30 NIVEAUX
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PLAYSTATION









Et un bon coup de poing dans la tronche, un ! Plusieurs angles de vue de ce type sont disponibles, aussi bien durant les combats que durant les ralentis.



VICTORY BOXING

Attendu comme le véritable messie des jeux de boxe, après le beau mais très difficilement compréhensible Boxer's Road sur PlayStation (tout en japonais il est vrai), Victory Boxing devait s'imposer comme un vrai jeu de boxe dans la pure tradition des jeux d'Arcade. Eh bien, malheureusement il n'en est rien. Certes, la panoplie des coups est assez variée, mais tellement bizarre à utiliser : il faut rester le bouton appuyé puis frapper en imprimant des directions avec le pavé... de direction ! Après un petit moment d'apprentissage où l'on remarque assez vite qu'il n'est finalement pas trop difficile de s'y faire, vient le problème de la vitesse d'exécution des coups, où l'on se prend la tête différemment. Les coups sont assez lents, mais curieusement surtout au moment de les donner. C'est-à-dire qu'on se prend un pain avant même de pouvoir en donner un... Frustrant ! Et puis, le jeu est assez difficile, il faut bien le dire. Finissons en disant que vous pourrez prendre une fille ou un garçon dans le mode que vous voudrez. Une innovation qu'il fallait signaler...

TRAZOM



Oh ben, même si l'intro est quelque peu pixellisée, il n'y a pas à dire, c'est beau et puis les protagonistes semblent être de vrais boxeurs : leurs attitudes sont en tout point identiques à celles des pugilistes.



La vue de 3/4 haut est assez impressionnante. Pour un peu, on se prendrait pour le réalisateur d'un film.

Lors de la sélection des boxeurs, choisissez un adversaire pas trop fort pour commencer, on ne sait jamais...



GRAPHISMES **15**

Des polygones aux mapping grossiers, mais à vrai dire, rien qui sorte véritablement de l'ordinaire.

ANIMATION **14**



Malheureusement, certaines animations sont beaucoup trop lentes, notamment au niveau des déplacements des personnages. Dommage !

MANIABILITÉ **16**

Ce n'est pas si mal que cela, mais ce n'est tout de même pas la panacée dans le domaine. On aurait aimé pouvoir contrôler encore plus facilement.



SON/BRUITAGE **13**

Les sons des coups dans la tronche ressemblent à des ballons qu'on éclate : du n'importe quoi. Allez voir un match de boxe avant de faire des jeux... de boxe !



J'AIME

- Les coups.
- Une bonne durée de vie.
- Coups spéciaux à découvrir.



J'AIME PAS

- Un jeu trop lent.
- Des sons médiocres lors des frappes.
- L'intérêt, on s'ennuie assez vite.
- Pas aussi complet que Boxing's Road PlayStation.



EN RÉSUMÉ

Victory Boxing possède un défaut majeur, c'est de ne pas offrir une convivialité optimale pour les joueurs. Sur le ring, il est difficile de donner certains coups, tellement la plupart d'entre eux sont trop difficiles à exécuter. Idem pour les déplacements des boxeurs qu'il faudrait quelque peu revoir. Dommage d'avoir gâché un titre qui promettait énormément... Enfin bon, c'est la vie, on ne va pas pleurer non plus.

80%



POUR TOUT ACHAT D'UNE PLAYSTATION OU SATURN
NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS)
ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ



2099 F + CD démo







CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE

JEUX

AIR COMBAT	349 F
ALIEN, TRILOGY	369 F
ALONE IN THE DARK	NC
ASSAULT RIGS	349 F
CASTLEVANIA	NC
CYBERSLED	349 F
DARK STALKER	NC
DESTRUCTION DERBY	369 F
DICSWORLD	369 F
DRAGON BALL Z	399 F
DOOM	399 F
EXTREME SPORTS	349 F
FIFA 96	349 F
GUNNER EVENS	349 F
GOAL STORM	399 F
HI OCTANE	369 F
HYPER FORMATION SOCCER	369 F
JUMPING FLASH	349 F
KILEAK THE BLOOD	349 F
LOADED	299 F
MAGIC CARPET	399 F
MORTAL KOMBAT 3	399 F
NBA JAM TE	349 F
NHL 96	349 F
PANZER GENERAL	369 F
PARODIUS	369 F
PHILOSOMA	369 F
POWER SERVE	369 F
PRIMAL RAGE	399 F
RAIDEN PROJECT	369 F
RAPID RELOAD	349 F
RAYMAN	299 F
REVOLUTION X	349 F
RIDGE RACER	369 F
ROAD RASH 3	369 F
ROCK AND ROLL RACING 2	NC
STARBLADE ALPHA	349 F
STREET FIGHTER REAL	369 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	349 F
TEKKEN	399 F
THEME PARK	369 F
THUNDERKAWK II	NC
THO SHI DEN	369 F
VAMPIRE	399 F
WING COMMANDER	369 F
WINNING ELEVEN	369 F
WIPEOUT	369 F
WORMS	399 F
WWF	369 F
ZERO DIVIDE	349 F
3D LEMMINGS	369 F

ACCESSOIRES

MEMORY CARD	169 F
CONTROL PAD	149 F
CABLE LIASON CONSOLE	169 F
CABLE PERITEL	249 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	199 F

Super prix — MORTAL KOMBAT III





DEJA PLUSIEURS SATURN ET PLAYSTATION D'OCASSION DISPONIBLES A DES PRIX DISCOUNT



2190 F seule
2590 F + 1 jeu (DAYTONA)

ADAPTATEUR UNIVERSEL 169 F





CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE

JEUX

ALIEN TRILOGY	NC
BUG	349 F
CYBER SPEEDWAY	399 F
DARK LEGEND	449 F
DAYTONA USA	449 F
DEADALUS	399 F
DIGITAL PINBALL	349 F
FIFA 96	399 F
FORMULA ONE	349 F
GALE RACER	299 F
GEX	NC
GOLDEN AXE	449 F
GRAN CHASER	349 F
HI OCTANE	369 F
LEGEND OF PINBALL	399 F
MAGIC CARPET	399 F
MYST	399 F
NBA JAM	399 F
NHL HOCKEY 96	399 F
MORTAL COMBAT	399 F
NBA ACTION	NC
PANZER DRAGON	449 F
PARODIUS	449 F
PRIMAL RAGE	449 F
RAYMAN	299 F
REVOLUTION X	399 F
ROAD KILL	399 F
ROBOTICA	399 F
SEGA RALLY *Super prix !*	NC
SHINOBI	349 F
STREET FIGHTER REMIX	269 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	399 F
THEME PARK	399 F
THUNDERHAWK II	399 F
VIRTUA CUP *Super prix !*	NC
VICTORY GOAL	249 F
VIRTUA FIGHTER 1	369 F
VIRTUA FIGHTER II *Super prix !*	NC
VIRTUA FIGHTER REMIX	259 F
VIRTUA HANG ON	NC
VITUA HYDILE	399 F
VIRTUA RACING *Super prix !*	NC
WING ARMS	349 F
WING COMMANDER 3	NC
WORMS	NC
WWF	369 F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX JAP/US	169 F
CARTE MPEG	1190 F



Super prix — VIRTUA FIGHTER II



OCCAS — MEGADRIVE + PAD + 1 JEU — 399 F
FIFA 96 + 2ème Joypad — 349 F

EARTHWORM JIM 2	399 F
MICROMACHINE 96	349 F
NHL 96	349 F
NBA 96	349 F
MORTAL KOMBAT III	449 F
WORM	399 F

Des centaines de jeux d'occasion 30 à 70% moins chers que les jeux neufs

OCCAS — SUPER NINTENDO + PAD + 1 JEU — 499 F
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER — 399 F
FIFA 96 — 399 F

DOOM	449 F
DONKEY KONG II	499 F
EARTHWORM JIM II	449 F
KILLER INSTINCT	499 F
MORTAL KOMBAT III	449 F
SECRET OF EVER MORE (US)	449 F
SUPER MARIO II	499 F



1290 F JAGUAR + CYBERMORPH + DOOM

JAGUAR CD + 4 CD **1290 F**

Tous les jeux cartouche CD sont disponibles

Magasin Ultima Gobelins ouvert tous les dimanches en décembre de 14h à 18h

... PAR COURRIER ...
... PAR TELEPHONE ...
... PAR FAX ...

A ULTIMA VPC
BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX
TEL : (1) 46 70 44 00
FAX : (1) 43 38 11 86

MINITEL CONNECTEZ-VOUS !!!



PROMO - OCCASIONS
VPC (la moins chère de France)

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

PARIS/GOBELINS 57, avenue des Gobelins - 75013 Tél : 47 07 33 00
PARIS/REPUBLIQUE 5,BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
PARIS/STGERMAIN 73,BD St Germain - 75005 Tél : 43 54 50 00
PARIS/TURIN 21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14
ASNIERES 95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 47 91 49 47
CERGY PONTOISE Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000 Tél : 30 31 25 25
AIX EN PROVENCE Résidence Sextius 2 bd Victor Coq - 13090 Tél : 42 93 18 93
BASTIA 2, rue de la Miséricorde 20200 Tél : 95 31 68 70
BAYONNE 11, rue du Port de Castets - 64100 Tél : 59 46 13 38
BORDEAUX - 203, rue Ste Catherine 33000 Tél : 56 92 85 11
BRIVE 29, rue de la République - 19100 Tél : 55 17 18 00
BRUNOY 18, rue Pasteur - 91800 Tél : 69 39 55 82
CARCASSONNE 22, rue Aimée ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74
CASTRES 6, rue Henri IV 81100 Tél : 63 59 28 03
LIMOGES 40, avenue Garibaldi - 87000 Tél : 55 10 97 97
LE HAVRE 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82
LOCHES 5, rue St Antoine - 37600 Tél : 47 59 28 20
LYON 32, rue Ney - 69006 Tél : 72 74 46 39
NIMES 4, rue des Greffres - 30000 Tél : 66 76 16 16
NICE 42, bd Gambetta - 06000 Tél : 93 82 52 52
PERPIGNAN 17, av. Guynemer 66000 - Tél : 68 50 89 50
POITIERS 8, rue de l'Eperon - 86000 Tél : 49 41 77 45
ROCHEFORT 127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25
ROUEN 103, rue du Général Leclerc- 76000 Tél : 35 98 38 99
RODEZ 6, avenue Victor Hugo - 12000 Tél : 65 68 41 79
TOULOUSE 11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34
FORT DE FRANCE Centre Commercial Le Trident Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre AGENCE.

PLAYSTATION
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 SIMULTANÉMENT
SPECIAL : VOIX EN ANGLAIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : 3DO

STRI 9

Après une introduction pour le moins spectaculaire avec moult effets 3D et autres morceaux choisis de diverses vidéos de matches officiels, Striker'96 laisse réellement voir ce qu'il a dans les sillons (c'est un CD-Rom, je vous le rappelle). Des options simples mais complètes, comme le choix du type de terrain (normal, glissant, sec et détrempé), du type de football que vous voulez pratiquer (en salle ou en extérieur), en version arcade ou simulation, ou encore avec très peu ou beaucoup de vent... Si cela vous chante, vous pourrez même sélectionner le fameux "after touch" qui permet de donner un effet brossé à la balle juste après avoir shooté dedans. Ensuite, c'est le choix du nombre de joueurs. Eh bien, sachez que vous pourrez vous défouler jusqu'à quatre simultanément sur la même console ! Si, si. Et puis, ce ne sont pas moins de 38 équipes (mode "friendly") en tout qui vous attendront à l'écran suivant avec au programme le Brésil, la Bulgarie, l'Allemagne et puis les autres ! À vous de choisir maintenant l'une des trois compétitions proposées. L'entrée des stars du ballon rond est imminente... Ça y est, ils pénètrent sur le terrain... la foule est en délire, c'est une acclamation debout qui accueille les 22 protagonistes ! Mais chut, les hymnes nationaux vont bientôt retentir. L'instant est solennel. Bon, c'est vrai, ça ne dure pas très longtemps, mais il fallait tout de même le signaler. Voilà, l'arbitre donne le coup d'envoi, c'est parti ! Grâce aux sept vues de caméra que vous pourrez changer durant le match (vue d'épaule, de profil, de côté, dynamique etc.), vous allez également vous prendre pour un réalisateur. Mais le vrai "combat" se passe sur le terrain : passe au millimètre de "Bibito" pour "Ramario", et c'est le premier but pour le Brésil ! Goal, goal, goal !!! Hum, pardon, je me suis laissé emporter. Voilà, le jeu est réellement génial et prenant, il ne vous reste plus qu'à y jouer !

TRAZOM





La joie des joueurs après un but se traduit souvent de la manière la plus expressive qui soit. Jugez plutôt !



Le foot en "indoor", lorsqu'il fait froid dehors, souvent peut s'avérer d'or.



Le penalty est ici vu de dos, mais rien ne vous empêche de changer de caméra. À noter que là aussi, la jauge est utilisée comme seule mode de tir.



La formation de l'équipe peut s'avérer essentielle pour la suite des événements. Attention à ne pas vous emmêler les pinceaux.



Un coup-franc, même excentré sur le côté, peut être très dangereux, pour peu que l'on dose convenablement sa frappe.



Le terrain vu de face, si l'on descend vers les buts "d'en bas", n'est peut-être pas la panacée pour jouer sans risque.







Trois photos du même coup-franc vu sous des angles de caméra différents. Vous pouvez ainsi le frapper comme bon vous semble.

Une croix par terre, même lorsqu'une touche est effectuée, c'est aussi ça la précision dans Striker'96 !



Un tir à bout portant dans les buts, attention, le gardien est très très fort. Pour avoir raison de lui, il faudra souvent s'y reprendre à plusieurs fois.





La jauge avant de tirer, voilà la seule grosse difficulté du jeu pour les débutants. Ensuite, ce n'est qu'une question de génie. Hmm, oui, bien sûr...



GRAPHISMES 14

Les joueurs sur le terrain ne sont pas détaillés comme on aimerait, mais force est de constater que de loin, tout est très beau et fin.




ANIMATION 18

Excellente pour les scrollings et autres changements de caméras qui se font avec une fluidité parfaite !




MANIABILITÉ 17

Aucun problème d'adaptation, sauf peut-être pour jauger de manière judicieuse tous les tirs et autres longues passes. Un coup à prendre.




SON/BRUITAGE 13

Des commentaires en anglais assez bizarres (!) et une foule que l'on entend un petit peu en sourdine. C'est bon, mais sans plus.



J'AIME

- Énormément d'équipes.
- Une animation très rapide.
- Des actions à cent à l'heure !



J'AIME PAS

- Les accès disques !!!
- Des vues semblent de trop.
- Trop arcade ?
- Des commentaires un peu lourds.



EN RÉSUMÉ

Striker'96 n'a rien à voir avec ses homologues et concurrents directs que sont FIFA'96 et International Championship Soccer sur cette même console. Ici, c'est le fun absolu qui domine avant tout. Résolument axé Arcade, ce titre devrait ravir les amateurs de jeux rapides qui veulent surtout se faire plaisir sans trop se prendre la tête avec des effets techniques souvent superflus. Un excellent titre !

91%

SATURN

EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : 3 À 5
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

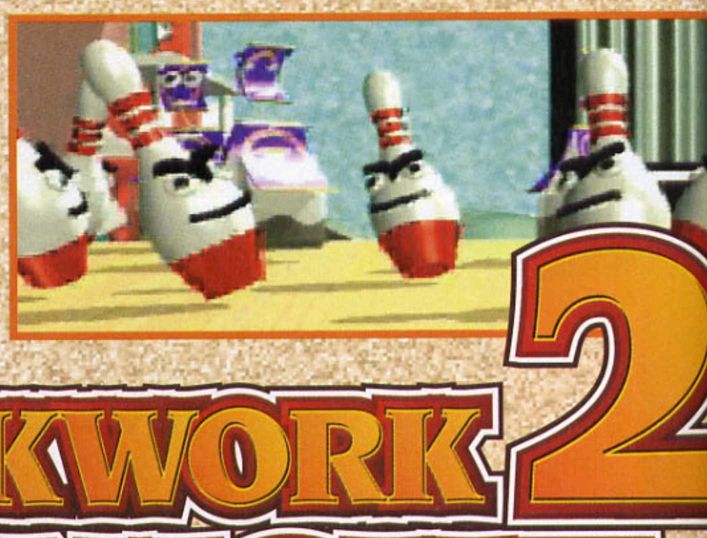
CLOCKWORK KNIGHT 2

La famille Pepperouchau est de retour sur Saturn, et ça va swinguer dans les chaumières. D'autant que, cette fois-ci, les concepteurs du jeu ont choisi la bossa nova comme univers sonore. La démo d'intro et toutes celles qui suivent sont complètement délirantes avec tous les héros du jeu, les gentils et les méchants, qui se retrouvent dans un concert avec des chansons à la Gloria Estefan. Avant même de parler du jeu, je me dois de vous dévoiler le génie des créateurs de ce jeu qui ont réalisé une véritable œuvre avec un story-board qui commence dès qu'on allume la console. La démo d'intro vous présente le monde des jouets que vous connaissez si vous avez joué au premier épisode, le tout en musique. Vous retrouvez, toujours en séquence d'images de synthèse, la fin du premier épisode qui vous plonge dans une nouvelle histoire. Sur ce point, les créateurs du jeu n'ont pas fait dans l'originalité puisque l'on retrouve la princesse des jouets. Celle-ci s'est à nouveau fait enlever et a rendu fous tous les jouets de la maison, comme dans le premier jeu. De plus, lorsque le jeu commence avec le dernier boss de Clockwork Knight I, vous vous rendez compte que l'univers est resté le même, celui de la maison. Curieusement, ce manque d'imagination ne nuit pas au jeu puisque les décors sont encore plus beaux, d'une finesse incroyable. Les effets de profondeurs et de 3D ont été améliorés, les nouveautés et originalités sont nombreuses. Vous pouvez par exemple aller faire un tour dans le fond de l'écran à plusieurs moments du jeu. En fait, cette suite est vraiment un jeu de plates-formes nouvelle formule, alors que le premier épisode n'était qu'une belle démo montrant les possibilités graphiques de la Saturn. Un jeu d'action positiviste et plein d'humour pour ceux qui n'aiment pas les tripes et le gore de Doom ou de Mortal Kombat.

OLIVIER



Le niveau de la salle de bain est vraiment un des grands moments du jeu avec des canards en plastique, des arbres que vous pouvez balancer sur vos ennemis, des avions qui vous attaquent et la marée qui tente de vous noyer cycliquement, un vrai délire de couleurs !



Plusieurs plans de jeux sont possibles avec, par exemple, ce passage au cours duquel vous chevauchez votre monture tout en évitant les piranhas de baignoire !

OLIVIER

EN RÉSUMÉ

La nouvelle génération des jeux de plates-formes s'appelle Clockwork Knight 2. Il est aussi génial que le premier épisode mais plus complet, plus long aussi. Les graphismes sont



BOSS 3 : BATHROOM

La pieuvre qui vous attaque possède... plusieurs tentacules, si, si ! Pour vous débarrasser d'elle, il faudra taper dans les tentacules qui s'approchent assez près de vous.



BOSS 5 : LAST BOSS

Ce gigantesque robot dinosaure en Légo a été construit par Victor, cinq ans.



BOSS 4 : CLOCK TOWER

Un vrai film interactif, ce boss de fin ! Des ennemis sortent de la porte d'un château fort, puis la bâtisse s'anime et vous vous trouvez éjecté dans les airs vers le sommet de l'horloge géante. Vous combattez ensuite le château fort qui s'est transformé en monstre.



BOSS 2 : STUDY ROOM

Trois pots d'encre colorée pour trois boss différents. Le tigres que vous apercevez sur ce visuel viennent du pot d'encre jaune. qui s'approchent assez près de vous.

d'une finesse que l'on ne trouvait pas dans le premier jeu. Un jeu positif et génial, ça manque dans ce monde de violence et d'horreur.

GRAPHISMES 

C'est encore plus beau que dans le premier épisode, une finesse des éléments de décors incroyable. Effets de profondeur saisissants.

ANIMATION 

Un grand moment ! Les animations utilisent les effets de profondeur bien que le jeu soit en vue de profil. Un réalisme et une fluidité exceptionnels.

MANIABILITÉ 

Le héros se contrôle sans trop de difficulté mis à part les œufs qui sont difficiles à attraper. On ne peut pas sauter sur les ennemis comme dans Mario...

SON/BRUITAGE 

Les musiques de démos sont géniales, avec une bonne dose de salsa et de bossa. Pendant le jeu, les bruitages sont réalistes et les musiques classiques.

 **J'AIME**

- Plus de finesse.
- Plus d'originalités.
- Plus de niveaux.



- L'univers est le même que dans le premier.
- On ne peut pas sauter sur les ennemis.
- Toujours un peu facile quand même.



TEST

JAGUAR

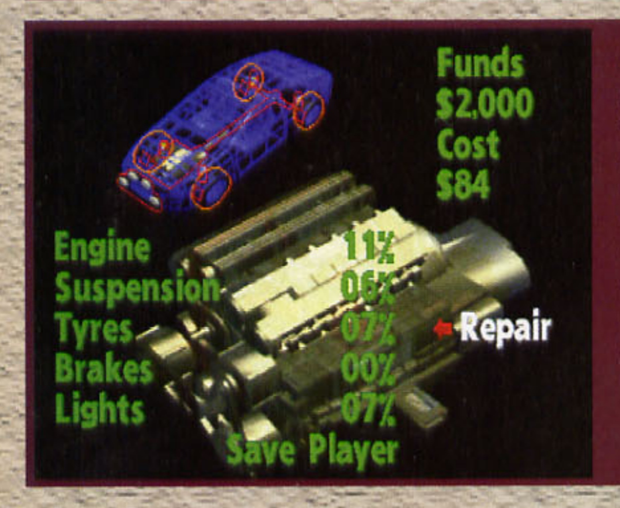
EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : TRES BEAU
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : 3 SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SN/ MD/ GG/ PC

Power Drive Rally va vous emmener sur 38 parcours spectaculaires, de l'Arizona sauvage aux routes enneigées de Suède, en passant par les chemins tortueux de la Corse, tracés dans des paysages grandioses. Si vous n'entendez rien aux compétitions automobiles, sachez que dans ce jeu, vous débutez votre carrière avec très peu d'argent en poche (en fait le minimum vital pour pouvoir acheter une mini-Austin). C'est au fil des épreuves que vous devrez réaliser, selon l'épreuve dans laquelle vous vous serez inscrit, soit un meilleur chrono que votre adversaire (Special Tour) soit le meilleur temps de qualification (Course classique), ce qui vous fera passer automatiquement, et dans les deux cas, au rallye suivant. Comme il y aura eu des dégâts assez conséquents sur votre véhicule, les sorties de route étant en effet légion, il faudra encore dépenser de l'argent pour réparer la casse occasionnée, mais aussi pour vous inscrire à l'épreuve suivante ! Dure, dure la vie d'un pilote de rallye ! Avec six voitures au total, que vous pourrez acheter suivant les moyens dont vous disposerez au moment de l'offre, il vous sera également possible de ne disputer que les épreuves dites "techniques", un vrai calvaire qu'il vous faudra sûrement recommencer à plusieurs reprises. Ajoutons à cela qu'il est également possible de jouer en multiplayer, et vous aurez compris qu'il ne faut pas passer à côté d'un titre comme celui-ci sur Jaguar !

TRAZOM



Sur ce pont, la mini-Austin semble très fragile, n'est-ce pas ? En tout cas, le décor lui, est superbe.



Voici le garage où il faudra réparer tous les dégâts que vous aurez occasionnés durant votre précédente épreuve. Suspensions, moteur, pneus...



Une course-poursuite effrénée s'est d'ores et déjà engagée entre ces deux bolides surpuissants. Le dernier arrivé au virage est une poule mouillée...



Le souci du détail, comme dirait Olivier P. Les flaques d'eau sont sublimes et les éclaboussures aussi.



Dans le désert d'Arizona, Ari zona. J'veux parler d'Ari Vatanen of course. Là encore, c'est très beau.







Changements de monture

Au fil de votre périple (appelons-le comme ça !), vous pourrez acquérir une voiture plus puissante, à condition d'avoir les moyens de vous la payer à ce moment-là. Remarquez, si vous bossez sur plusieurs magazines...





Mieux vaut avoir réparé les phares lors de la halte précédente, ou bien vous risquez de ne rien voir lors des étapes de nuit.



Les traces de pneu, lors de la prise d'un virage serré, font partie de l'ambiance très sportive qui rend l'ensemble très réaliste. Elles disparaissent pourtant au fur et à mesure.







Etes-vous bon conducteur ?

Les phases techniques, épreuves très redoutées par ce chimpanzé de Kendy, consistent à obéir aux différentes indications laissées sur la piste. Il faudra par exemple entrer en marche arrière dans un box prévu à cet effet et redémarrer après une courte pause.



La piste peut parfois réserver de drôles de surprises. Comme ici, ce tunnel à doubles voies qu'il faudra prendre de face.



GRAPHISMES 18

Très honnêtement, et pour la première fois depuis son lancement, la Jaguar possède un jeu digne d'elle à ce niveau !



ANIMATION 16

On ne va pas trop exagérer, mais bon il faut dire ce qui est : elles sont de bonne facture, on n'est en aucune manière gêné.



MANIABILITÉ 16

Même si la manette de la Jaguar ne permet pas de faire des folies de ses petits doigts boudinés, le jeu est vraiment très jouable.



SON/BRUITAGE 15

Le copilote qui vous crie les virages à venir ainsi que différentes musiques : c'est bien, mais un degré de qualité plus élevé n'aurait pas été de trop.



J'AIME

- La meilleure version toutes machines confondues.
- Les trois sauvegardes possibles.
- Les conseils du copilote en live !
- Une excellente jouabilité.



J'AIME PAS

- On ne sent pas la puissance d'une 64 bits...
- Trop court peut-être.



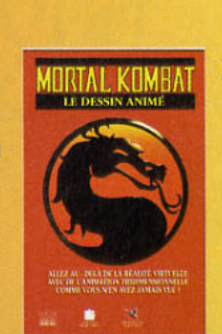
EN RÉSUMÉ

Dommage que la Jaguar ne puisse pas bénéficier un peu plus souvent de bons jeux comme celui-ci ! Power Drive Rally est non seulement l'un des meilleurs sur cette console, mais aussi et surtout la meilleure version de ce titre toutes machines confondues. Si, en plus, la durée de vie avait suivi...



LES FILMS

VERSION INTEGRALE EN FRANCAIS

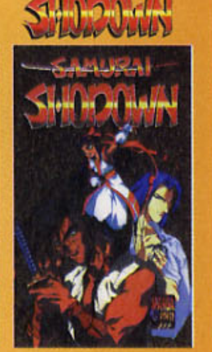


Mortal Kombat le dessin anime sortie en video fin decembre plus de 2 million de k7 vendues au USA **145 F**

















Sortie fin decembre

SAINT SEIYA 聖闘士星矢











Saint Seiya 1 Vol au choix **125 F** 2 Vol au choix **235 F**
3 Vol au choix **345 F** les 4 Vol la Serie **440 F**

MACROSS ROBOTECH



KEN

RANMA ½





Art Of Fighting
Street Fighter 2
Samourai Shodown
Fatal Fury vol 1
Fatal Fury vol 2
Fatal Fury vol 3
Mortal Kombat
Macross (Roboteck)
Ken le Survivant
Ranma 1/2 le film
Max et Compagnie le film
Ogenki Clinic
Sailor Moon le film

1 Film **145 F** 2 Films **270 F**
4 films **520 F** 6 films **760 F**



Ogenki Clinic reserve aux adultes **125 F**







Hero collection sailor Moon ou Samourai 15F

LES SERIES 2 EPISODES PAR K7







1 FILM AU CHOIX **79F** 2 FILMS AU CHOIX **150F** 4 FILMS AU CHOIX **260F** 8 FILMS AU CHOIX **520 F**


Photo prise dans Art Book
vol 13 BIO BROLY V.O
vol 14 GOZITA V.O
Photo prise dans Art Book
DRAGON
FILM 13 ET 14 JAPONAIS VERSION ORIGINALE 1 VOL 99 F 2 VOL 179
AK VIDEO
Les Films Dragon Ball Z Version Francaise
vol 1 A LA POURSUITE DE GARLIC
vol 2 LE ROBOT DES GLACES
vol 3 A LA POURSUITE DE GARLIC
vol 4 LA MENACE DE NAMEC
vol 5 la revenche de cooler
vol 6 CENT MILLE GUERRIERS DE METAL
vol 7 L'OFFENSIVE DES CYBORGS
vol 8 BROLY LE SUPER GUERRIER
Photo prise dans Art Book
vol 9 LES MERCENAIRES DE L'ESPACE
vol 10 LE PERE DE SON GOKU
vol 11 L'HISTOIRE DE TRUNKS
Photo prise dans Art Book
DRAGON BALL
vol 1 LA LEGENDE DE SHENRON
vol 2 LE CHATEAU DU DEMON
vol 3 L'AVENTURE MYSTIQUE
FILMS DBZ
1 vol au choix 95 F 2 vol au choix 188 F 4 vol au choix 368 F
Animés comics Japonais tout en couleur 69 F
kourtat
Metal Kourat
Baddack
les Cyborgs
Trunks Story
Broly
Bojack
Super Namek
Garlic
Docteur Willow
Retour de Broly
Thales
Bio Broly
Gozita
Dispo
Tapion
Pack 2 animes comics 135 F Pack 3 animes comics 195 F Pack 5 animes comics 295 F
Art Book Les Packs
2 volumes au choix 245 F
3 volumes au choix 355 F
4 volumes au choix 460 F
5 volumes Dispo 550 F
Photo prise dans Art Book
DRAGON BALL 大全集
Art Book
Collector
Vol 1 Complete Illustrations 135 F
Vol 2 Story Guide 135 F
Vol 3 TV animation Part 1 135 F
Vol 4 World Guide 125 F
Vol 5 TV animation Part 2 135 F
Vol 6 Movies & Tv Specials Fin 12/95
Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96
Photo prise dans Art Book
Manga e
dis
1 vol au
5 vol au
10 vol au
REVEN
AU 4
REMISE S

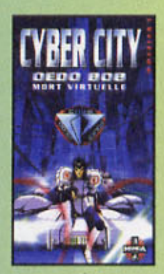
ESPACE VIDEO

8 AVENUE ANATOLE FRANCE
94600 CHOISY LE ROI
CENTRE COMMERCIAL CHOISY LE ROI
100 M DU RER STATION CHOISY LE ROI
TEL 48 52 05 99



ESPACE VIDEO

12 ROUTE DE BONDY
93600 AULNAY SOUS BOIS
100 M DU RER STATION AULNAY SOUS BOIS
TEL 48 69 81 47


















Cyber City vol 1	99 F
Cyber City vol 2	99 F
Cyber City vol 3	99 F
Dominion vol 1	119 F
Dominion vol 2	119 F
Golgo 13	119 F
Gunnm	119 F
La Cite Interdite	119 F
Megalopolis vol 1	99 F
Megalopolis vol 2	99 F
Megalopolis vol 3	99 F
Megalopolis vol 4	99 F
Patlabor	139 F
Urotsukidoji vol 1	139 F
Urotsukidoji vol 2	139 F
Venus Wars	139 F
Apple Seed	119 F
Roujin Z	119 F

FILM IMPORT

VERSION ORIGINALE JAPONAIS






1 film au choix **89 F** 2 films au choix **148 F**

PLAYSTATION



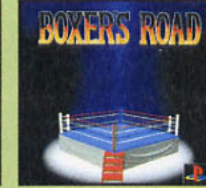

Console PSX japonaise
2390 F

Manette Programmable PSX
195 F



Arc the Lad	JAP	379
Boxer Road	JAP	379
Destruction Derby	FRA	349
Dragon Ball Z	JAP	379
Gundam	JAP	379
Hermie Hopperhead	JAP	379
Hyper Formation Soccer	JAP	379
Magik beast Warriors	JAP	379
Metal Jacket	JAP	379
Philosoma	JAP	379
Prime Goal	JAP	379
Ridge Racer	FRA	349
Tekken	FRA	349
Twin Bee de Luxe	JAP	379
V. Tennis	JAP	379
Fifa 96	FRA	349
Nba Live 96	FRA	349
Road Rash	FRA	349
Theme Park	FRA	349
View Point	FRA	349
J. Madden 96	FRA	349
PGA 96	FRA	349
Shock Wave Assault	FRA	349
Ridge Racer 2	JAP	Te
Toshinden 2	JAP	Te
Street Fighter Zero	JAP	Te
Witpeout	FRA	349

Tel pour d'autres nouveautés

















Super Famicom

Super Nintendo

Manette de Jeu avec Mode "Turbo" POUR SUPER NINTENDO PowerPad 100

Manette Super Nintendo
69 F





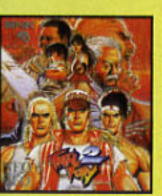



Batman Forever	379 F
Black Thorm	199 F
Doom	445 F
Fifa 96	379 F
Jungle strick	349 F
NBA Live 96	379 F
Nba Jam TE	199 F
Yoshi's Island	445 F
NHL 96	379 F
Killer Instinct	445 F
J. Madden 96	379 F
Dragon ball Rpg 5	379 F
Dragon Ball Rpg 6	445 F
Megaman 7	379 F

Tel pour d'autres nouveautés

Neo Geo Cd



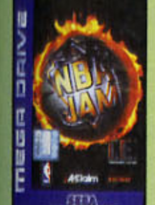





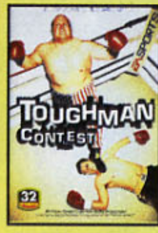



1 jeu au choix 135 F 2 jeux au choix 240 F 5 jeux au choix 495 F

Megadrive










Manette 6 boutons
69 F



NBA Jam TE	199 F
Batman Forever	349 F
Bubsy 2	149 F
Fifa 95	199 F
Fifa 96	349 F
Light Crusader	379 F
Toughman Contest	249 F
J. Madden 96	349 F
Megaman	199 F
Micro Machine 96	349 F
Nba Live 95	199 F
Nba Live 96	349 F
The Punisher	199 F
Theme Park	349 F
Nhl Hockey 95	199 F
Nhl Hockey 96	349 F
Pete Sampras	149 F
PGA 96	349 F
Slammaster	199 F
Rugby	199 F

ecoupez le bon de commande ci-contre ou sur papier libre et postez le à :
space Video 68 avenue de la Republique 75 011 Paris
'oubliez pas d'indiquez votre mode de reglement :
èglement avec votre commande pour paiement par cheque
rais de port fixes quel que soit le nombres d'articles commandés.
rais de port, envoi normal : +25 frs 48 heures
rais de port, envoi chronopost : +40 frs 24 heures
xpedition des envois le jour même de la reception de
otre commande, (dans la limite des stocks disponibles)
t des dates de sorties. **Commande speciale Noël:**
olis chez vous avant le 23-12-95
ommandez imperativement avant le 17-12-95
adeau 12 figurines D.B.Z pour toute commande
'articles D.B.Z superieure à 400frs Valeur 95 F

Cadeau k7 video Tips pour 3 films commandés

les marques citées dans ces 6 pages sont des marques déposés par leur propietaires respectifs
otos non contractuelles

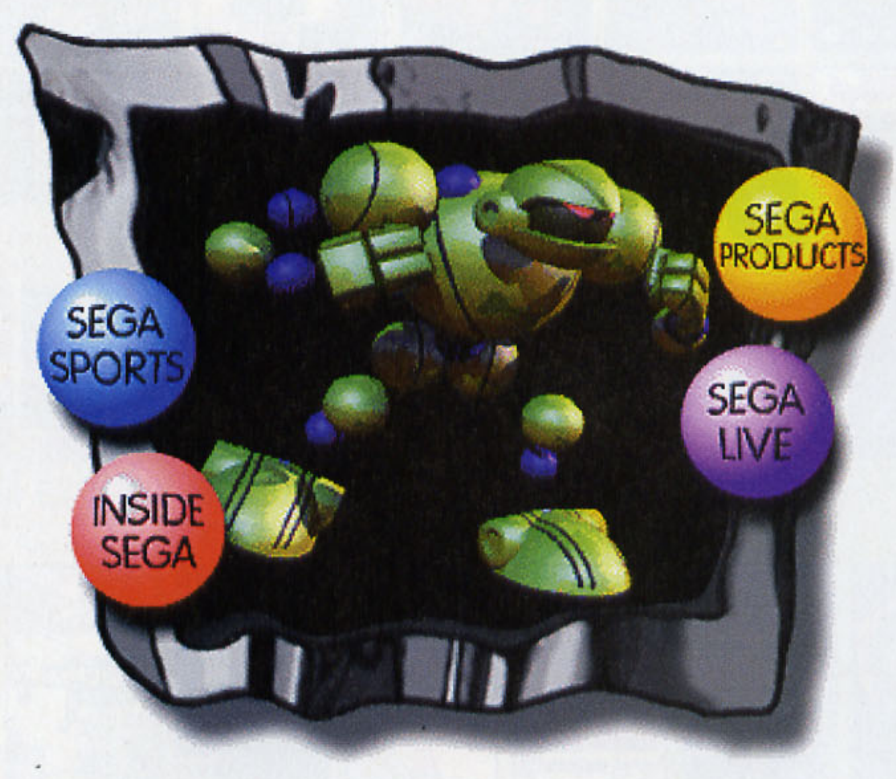
	Article — Bon de Commande	Prix
1		
2		
3		
4		
5		
	Cadeau: k7 video Tips pour l'achat de 3 films	Gratuit
	Cadeau: 12 figurines DBZ pour commande d'articles DBZ sup à 400F	Gratuit
	Frais Port + 25 F ou Chronopost + 40 F	

Nom:____________________
Prenom :____________________
Adresse:____________________
Code Postal:____________________
Ville :____________________
Telephone :____________________

Cheque à l'ordre D'Espace Video:
Mandat:
Carte Bancaire:
N° Carte:____________________
________ expire fin____/___
Signature :

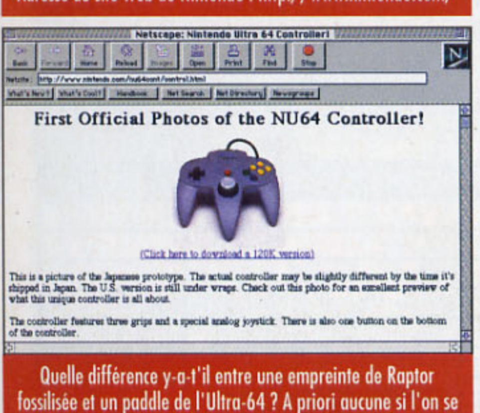
QUOI DE NEUF

Pamela s'exhibe pendant que Johnny tente de récupérer sa mémoire. Des fans de Sandra Bullock proposent des photos inédites de Miss Speed alors que, intégriste jusqu'au bout du couteau, le FIS s'exprime. Où donc ? Sur Internet bien sûr. Vastes banques de données, les réseaux fourmillent d'infos hétéroclites... y compris sur l'univers vidéo-ludique qui nous passionne.





Adresse du site Web de Nintendo : http://www.nintendo.com/



Quelle différence y-a-t'il entre une empreinte de Raptor fossilisée et un paddle de l'Ultra-64 ? A priori aucune si l'on se réfère à la photo diffusée sur le site Internet de Nintendo.

Internet, nouveau médium réservé pour l'heure à une élite, quoi qu'en disent certains journalistes mal informés, s'installe peu à peu comme un vecteur de communication privilégié d'un nombre croissant de sociétés dans le monde grâce à son côté interactif. Aujourd'hui, les professionnels du marketing ayant appris à se servir de l'outil révolutionnaire se félicitent de cette trouvaille qui offre des possibilités infinies. Les informations circulent sous forme de données diverses, elles s'échangent, se lisent, se décryptent, se téléchargent, se volent même d'un bout à l'autre de la planète sans aucune restriction. D'où certains excès notoires et regrettables qui n'ont pas fini de faire parler d'eux, à moins de réglementer les réseaux, opération quasiment impossible. Bien que mis en avant par une certaine presse audio-visuelle et écrite désireuse de rentrer dans le Guiness Book - catégorie désinformation-, de tels phénomènes ne forment toutefois qu'une minorité au sein d'Internet. Sur le World Wide Web, partie graphique de l'International Network, ces débordements sont minimes en comparaison du reste : des sites créés par des entreprises cherchant à se faire connaître différemment. Internet s'inscrit, par conséquent, en complément des canaux habituels (télévision, radio, presse écrite) chargés de vanter les mérites d'un produit au travers, le plus souvent, de la publicité.

Pour savoir avant les autres

Sur Internet, éditeurs de jeux et constructeurs de machines révolutionnaires, Sony, Sega et Nintendo, pour ne citer qu'eux, proposent aujourd'hui un aperçu plus ou moins étendu de leurs produits. Ayant opté pour une large politique de communication en cette période de transition dans le monde des jeux vidéo, ces richissimes prestataires de services incluent aujourd'hui les pages Web dans leur stratégie. Le particulier comme l'entrepreneur y accèdent très simplement, en tapant un ou plusieurs mots-clés sur son clavier. Confortablement assis face à un moniteur couleur, l'ordinateur (Mac ou PC) relié au réseau téléphonique via un petit boîtier appelé

SUR LE NET ?

modem, l'utilisateur clique sur une icône et se retrouve transporté dans le cyberspace décrit par William Gibson (se référer à l'article concernant Johnny Mnemonic dans notre précédent numéro). Power Ranger version édulcorée, il se transforme en internaute avide d'informations et de sensations fortes après une simple flexion de l'index. À partir d'un programme de recherche (appelé Yahoo, Lycos ou Web Crawler), il inscrit les lettres Nintendo dans la case correspondante et l'aventure commence... pour se terminer au moment de l'affichage coloré du premier écran, page Web conçue par une équipe de la firme nippone. Après un rapide coup d'oeil sur l'un des personnages de Killer Instinct sur Super Nintendo, l'attention se porte sur une annonce fracassante : "À découvrir : le paddle de l'Ultra-64 !" Surprenant, non ? Le téléchargement (copie informatique) de la photo inédite dans le disque dur effectué, pourquoi ne pas aller visiter d'autres sites dédiés aux jeux vidéo ? Les pages graphiques se suivent sans jamais se ressembler. Tantôt tape-à-l'oeil, tantôt plus classiques, la plupart du temps en anglais, elles renseignent l'internaute, vous et moi, passionné d'informatique et amateur de Yoshi's Island, Panzer Dragoon et WipEout. En avant-première, images à l'appui (des bandes-annonces parfois), il découvre un nombre incroyable de titres annoncés prochainement sur sa console préférée. Pour ne pas perdre de temps dans la recherche de ces publicités interactives (vous trouverez ci-joints les adresses Web) et pour les plus sceptiques d'entre vous, voici un bref tour d'horizon de ce dont un connecté à Internet peut disposer. Et n'oubliez pas que vous pouvez aussi envoyer du courrier électronique à vos amis du monde entier comme par exemple à notre Olivier qui se trouve en oprezeau@club-internet.fr, là !



Virgin Interactive Entertainment propose différents services en rapport avec les produits PC ou Mac et console. Le chien du héros de Heart of Darkness, prochain titre - hit ? - d'Eric Chahi peut même être affiché et téléchargé. L'adresse : http://www.vie.com/



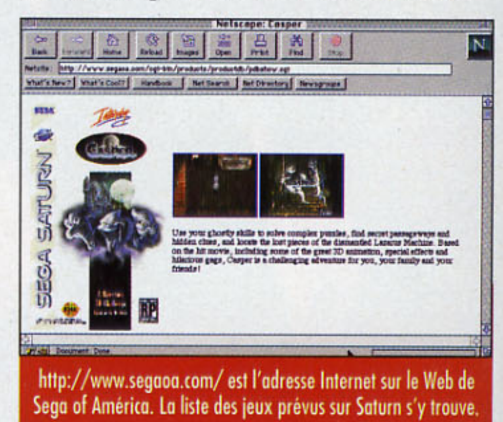
Enfin un site en français ! Ubi Soft, développeur, éditeur et distributeur de jeux vidéo apprend à ceux qui le souhaitent l'histoire de Rayman, nouvelle mascotte de la société.



La PlayStation vous fait rêver et vous désirez tout savoir sur les prochains titres à paraître, images en prime ? N'hésitez plus et reportez-vous au site Sony.



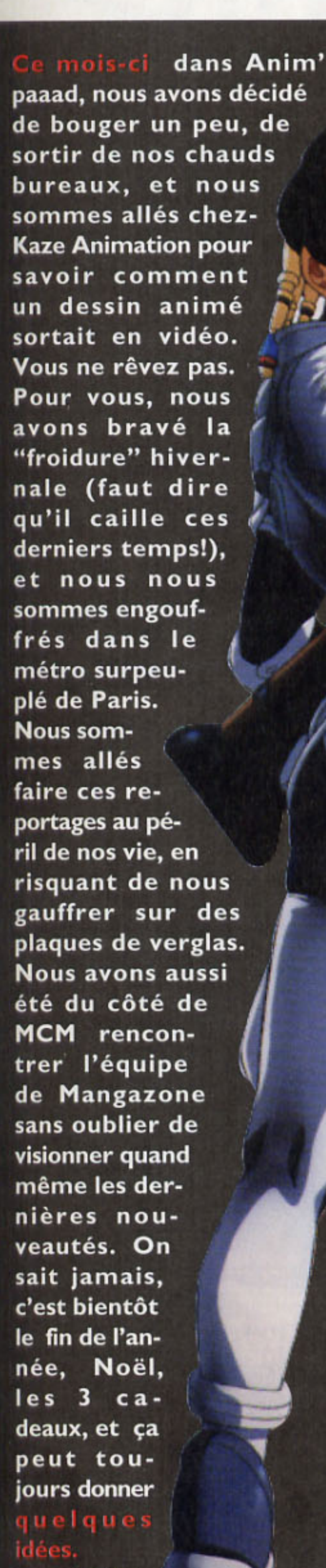
Sony sur Internet : http://www.sony.sepc.sony.com/



http://www.segaoa.com/ est l'adresse Internet sur le Web de Sega of América. La liste des jeux prévus sur Saturn s'y trouve.

Comment se connecter à Internet ?

Il faut un ordinateur (Mac ou PC) et un modem rapide (28 800 bauds) en plus d'un abonnement à un "provider", opérateur en français (100 à 300 francs par mois) qui se charge de la connexion à Internet via le réseau téléphonique. Le coût d'une séance de netsurfing est celui d'une communication téléphonique entre votre domicile et le "provider".



Ce mois-ci dans Anim' paaad, nous avons décidé de bouger un peu, de sortir de nos chauds bureaux, et nous sommes allés chez-Kaze Animation pour savoir comment un dessin animé sortait en vidéo. Vous ne rêvez pas. Pour vous, nous avons bravé la "froidure" hivernale (faut dire qu'il caille ces derniers temps!), et nous nous sommes engouffrés dans le métro surpeuplé de Paris. Nous sommes allés faire ces reportages au péril de nos vie, en risquant de nous gauffrer sur des plaques de verglas. Nous avons aussi été du côté de MCM rencontrer l'équipe de Mangazone sans oublier de visionner quand même les dernières nouveautés. On sait jamais, c'est bientôt le fin de l'année, Noël, les 3 cadeaux, et ça peut toujours donner quelques idées.

\Oliv' Gotoon et Greg

Iria © Zeiram Project / Kaze Animation

KAZE ANIMATION

Kaze Animation est un des principaux éditeurs français de dessins animés japonais en vidéo. Les chroniques de la guerre de Lodoss, les OAV de Ranma 1/2, Iria, Maps, Kojirô ou plus récemment Plastic Litlle, Baoh, The cockpit, Tenchi Muyo ou Moldiver, ce sont eux ! Ce sont près de 100 000 cassettes qui ont déjà été vendues en France depuis la sortie de la première cassette de Lodoss le19 septembre 1994, et ce n'est pas près de s'arrêter. Pour en savoir un peu plus sur le chemin parcouru par un dessin animé avant d'arriver dans nos rayons, nous avons rencontré Cédric Littardi, directeur de collection chez Kaze, et nous avons suivi avec lui les différentes étapes de fabrication.

ACHAT DES DROITS

JOYPAD : Qu'est-ce que les «droits» d'un dessin animé, et combien ça coûte ?

CÉDRIC LITTARDI : Les droits, c'est une autorisation d'exploiter un programme sur un support donné (TV, cinéma, vidéo cassette, laser disc...) et pendant une durée donnée. On commence par payer un forfait puis des royalties sur les ventes pour une vidéo. Avec la demande sans cesse croissante actuellement en France, les coûts sont de plus en plus élevés. En moyenne, pour 60 minutes, ça peut aller de 50 000 francs à plusieurs millions pour un gros film. Cette somme, elle double ensuite si on compte les frais de production (traduction, sous-titrage, jaquette...).

JOY.: Et vous achetez vos programmes où ?

C.L. : Après avoir établi une sélection, nous les achetons directement au Japon.

RÉCEPTION DU MATÉRIEL.

JOY. : Une fois le contrat signé, que recevez-vous ?

C.L. : Nous recevons les masters (NDLR : les vidéos originales) sur des bandes «Betacam» en général. Dessus se trouve la version originale du dessin animé mais aussi ce qu'on appelle la version internationale (avec uniquement les effets et la musique), qui permettra de faire un doublage. On reçoit aussi un script en japonais et des images sous forme de diapositives qui serviront à fabriquer les jaquettes.

TRADUCTION

JOY. : Qui traduit les dialogues ?

C.L. : On fonctionne par équipe, c'est-à-dire un traducteur et un adaptateur qui remettront les dialogues en forme et qui assisteront au sous-titrage ou au doublage.

JOY. : Entre le sous-titrage et le doublage, qu'est-ce qui demande le plus de travail ?

C.L. : Le sous-titrage, car il faut réduire les phrases et surveiller les fautes d'orthographe ! C'est un travail beaucoup plus minutieux. Le doublage prend moins de temps mais coûte beaucoup plus cher en revanche à cause des comédiens. Pour résumer, un doublage coûte trois fois plus cher qu'un sous-titrage, mais il faut une semaine pour doubler alors qu'il en faut trois pour sous-titrer.



DUPLICATION :
JOY. : Combien de temps faut-il pour imprimer les jaquettes et dupliquer les cassettes ?
C.L. : Pour l''impression, quelques jours. Pour le reste, environ dix jours. C'est même un petit peu plus long en ce moment à cause des fêtes de fin d'année et du nombre de cassettes qui se préparent.

DISTRIBUTION :
JOY. : Enfin la cassette arrive en rayon, mais où trouve-t-on les cassettes de Kaze ?
C.L. : D'abord dans les boutiques spécialisées en «japanimation», certaines boutiques de jeux vidéo, de BD et multimédia. Il y a aussi les FNAC, Virgin Mégastore et depuis peu des grandes surfaces comme Printemps, Mammouth. En ce qui concerne les grandes surfaces, nous essayons de nous implanter surtout aux endroits où on ne trouve pas de boutiques spécialisées, FNAC ou autres. Ça dépend aussi des titres. Ça me paraît difficile d'implanter par exemple The Cockpit partout !

Lodoss © Marubeni / Kadokawa shoten / Kaze Animation

QUELQUES QUESTIONS :
JOY: Vos premières cassettes étaient essentiellement sous-titrées, mais les dernières sont toutes doublées. Est-ce un changement de stratégie ?
C.L. : En quelques sortes, le public a évolué. Le but de Kaze Animation, c'est de faire connaître l'animation au plus grand nombre, et pour atteindre le grand public on est obligé de doubler. Malgré tout, sur certains titres, il n'est pas impossible de faire les deux, pour aussi satisfaire ceux qui préfèrent la V.O.; c'est le cas de The Cockpit, qui n'est que sous-titré. Enfin pour moi, le doublage c'est comme un nouveau défi à relever. Je ne vois pas pourquoi on n'y arriverait pas car nos techniques de doublage en France sont bien meilleures que celles des Japonais.
JOY. : Pour Kojirô, le défi était un peu raté...
C.L. : Peut-être, mais c'était le premier. En revanche, regardez Plastic Little ou Moldiver, vous verrez qu'ils sont bien doublés. Mais le grand défi ce sera de doubler Lodoss. On verra ça en 96...
JOY. : Quel a été pour l'instant le plus grand hit et le plus grand flop de Kaze Animation ?
C.L. : Le hit, c'est Lodoss bien sûr ! Le flop, ce sont les OAV de Ranma 1/2.
JOY. : Pourquoi certains dessins animés très connus et très attendus ne sortent-ils pas en français comme par exemple Bastard ou Silent Mobius ?
C.L. : Il peut y avoir plusieurs raisons. D'abord, les Japonais qui refusent de les vendre (c'est le cas de Bastard). Ensuite, quelqu'un peut l'avoir acheté et monopoliser les droits en ne le sortant pas (on connaît AB... ou plus récemment j'ai vu ça avec Giant Robo chez Manga Vidéo). Et puis parfois, les Japonais ne se sont jamais vraiment occupés de l'étranger, et du coup personne ne sait vraiment qui est habilité à vendre telle ou telle série, alors elle reste bloquée au Japon !
JOY. : Enfin, quelles seront les grandes sorties Kaze pour l'année 96 ?
C.L. : Déjà, on peut annoncer en vidéo des films qu'on a pu voir lors du festival Cinémanga comme Galaxy Express 999 ou Arion. Il y a aussi Armitage III, Kishin Heidan (mon préféré !), les OAV d'Orange Road (Max et compagnie) et la nouvelle série de Cutey Honey (Cherry Miel). Enfin, pour Cutey Honey, on verra si on reçoit rapidement les masters car la société qui doit nous les fournir boycotte la France à cause des essais nucléaires et refuse de nous les envoyer !
JOY. : Merci beaucoup !

BLACKJACK L'HOMME MEDECIN



Fans de mangas et d'animation japonaise, vous ne pouvez pas avoir entendu parler au moins une fois de Osamu Tezuka. Au cas où certains auraient la mémoire courte, rappelons que ce cher monsieur fut le créateur des mangas d'Astro le petit robot, le Roi Léo, Prince Saphir et de bien d'autres héros tous plus variés les uns que les autres. C'est aussi lui qui va inventer des procédés d'animation simplifiée permettant une plus grande production d'images. C'est ainsi qu'il lancera en 1963 la première série TV sur Astro à une époque où les rares dessins animés n'étaient réservés qu'au cinéma dans des courts ou longs métrages qui demandaient des mois de réalisation. Grâce à lui, le Japon allait devenir le plus grand producteur de BD et de dessins animés. Toujours à la recherche de sujets nouveaux, Tezuka a tout abordé : histoires sentimentales, science-fiction, fantastique, érotisme, même la Bible y est passée avec une série animée qu'il n'a malheureusement pas achevée (il est mort en 1989). Bref, vous situez un peu le personnage, et lorsqu'AK Vidéo nous annonce la sortie d'un de ses plus grands héros en français, on ne peut rester indifférent. Blackjack est né sur papier dans les années 70. C'est l'histoire d'un médecin chirurgien qui n'a pas de diplôme officiel, mais qui n'en est pas moins un véritable génie. Il doit son nom à son visage plus ou moins défiguré par une greffe de peau de couleur différente. Lorsqu'il était plus jeune, cette greffe devait lui sauver la vie, mais le seul donneur possible fut son meilleur ami qui était métisse et qui est mort depuis. Enfin, sachez que Blackjack, avant d'être le héros d'une histoire, était déjà apparu dans d'autres œuvres de Tezuka (notamment dans L'oiseau Phenix 2772 - les vengeurs de l'espace, ou encore dans Le prince du soleil). En revanche, si le manga est assez vieux, les 5 OAV (épisodes réservés à la vidéo) n'ont été réalisées que l'année dernière et reprennent cinq histoires, ou plutôt cinq consultations de ce médecin peu banal. De plus, les dessins et la réalisation ont été confiés au fameux duo Akio Sugino et Osamu Dezaki à qui on doit Cobra, Très cher frère, Lady Oscar, Cat's Eyes, Rémi sans famille...

C'est donc la première de ces histoires qui vient de sortir chez AK Vidéo en version originale sous-titrée en français sachant qu'une version doublée sortira début 96.

Dans ce premier volume, Blackjack est contacté par un riche industriel atteint d'une mystérieuse maladie appelée la Kimaïla. Elle a pour effet de déshydrater complètement le patient lors de crises particulièrement impressionnantes. L'homme met Blackjack au défi de le soigner et aussi de trouver le mystère qui entoure cette maladie qui hante sa famille depuis des générations, quitte à le payer de sa vie. Inutile de dire que le scénario change de ce qu'on a l'habitude de voir ! Les âmes sensibles doivent être prévenues car certaines scènes d'opération sont particulièrement bien dessinées. Il faut dire que les Japonais n'ont pas hésité à prendre conseil auprès d'un médecin pour que ce soit plus réaliste. D'ailleurs, une des premières vocations d'Osamu Tezuka était de devenir médecin, et ses études scolaires allaient dans ce sens !





Gundam W ©Sunrise



Saint Seiya 4 © Shueisha / Toei Animation



Kaitei Gunkan © Toho Video

FLASH

- Dragon Ball Z, Slam Dunk, Sailor Moon, Ray-Earth, toutes ces séries TV sont détrônées au Japon par W-Gundam qui fait un malheur.
- Début de Evangelion, la nouvelle série TV produite par Gainaix et toute l'équipe de Nadia le secret de l'eau bleue.
- Kaitei Gunkan est une nouvelle série d'OAV réalisée par l'équipe de Giant Robo et dessinée par Yoshikazu Yasuhiko (Venus Wars).
- Un film de Captain Tsubasa (Olive et Tom) sortira en vidéo au Japon le 16 décembre.
- Un CD drama d'Orange Road (Max et Cie) vient de sortir en prévision du nouveau film annoncé l'année prochaine. Mais la belle Madoka se paye une drôle de tête...
- C'est en janvier que sortira le premier épisode vidéo de Fire Emblem, l'adaptation du célèbre jeu vidéo de chez Nintendo.
- Silent Mobius vient de sortir en laser disc sous-titré américain chez US Manga Corps.
- L'année 96 sera riche en nouveautés chez Manga Vidéo France qui nous annonce des titres tels que 3x3 Eyes, Macross Plus, Ailes de Honnéamise, Guyver ou même Ghost in the shell.



3x3 Eyes © Kodansha / Manga Ent.

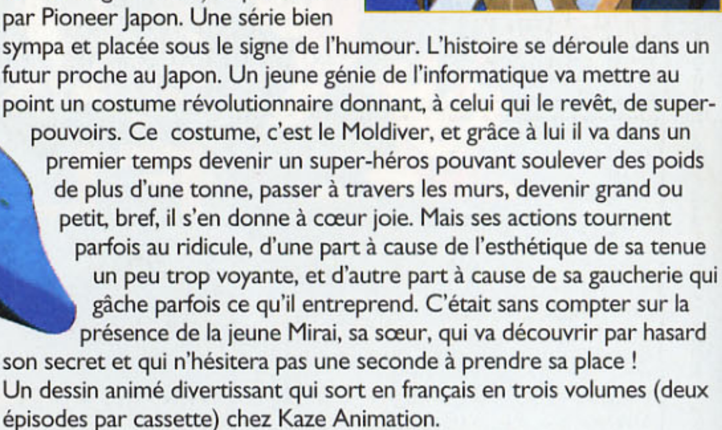
- AK Vidéo devrait sortir en 1996 un CD contenant les musiques originales de Cobra, un CD qui n'existe même pas au Japon.
- Les films 2 et 3 de Dragon Ball ainsi que Cobra Vol. 5 et 6 sortiront ce mois-ci chez AK Vidéo.
- Déception dans la version française et anglaise du fabuleux film de Street Fighter II chez Manga Vidéo, toutes les musiques ont été changées. Adieu la bande-son concoctée par Tetsuya Komuro, ex-claviste de TM Network (City Hunter) !
- La troisième cassette de Ranma 1/2 contenant les OAV 5 et 6 devrait sortir ce mois-ci en sous-titré chez Kaze Animation.
- Chez Shuriken Vidéo (ex-Manga Power), sortie (enfin !) de Saint Seiya 4 (le film inédit des Chevaliers du Zodiaque), Ranma film 1 (le combat en Chine avec le gros éléphant et la princesse) et de Samourai Showdown et Fatal Fury 1, le tout en français.
- Un tome 2 de Striker ainsi que la version reliée de Ghost in the shell sortiront chez Glénat en 96.

Fire Emblem © KSS / Nintendo

Kaitei Gunkan © Toho Video

Moldiver © Pioneer / Kaze Animation

MOLDIVER



Moldiver est une série en six épisodes réalisée en 1992 par Hiroyuki Kitazume (Bastard, Gaiarth, Megazone 23) et produite par Pioneer Japon. Une série bien sympa et placée sous le signe de l'humour. L'histoire se déroule dans un futur proche au Japon. Un jeune génie de l'informatique va mettre au point un costume révolutionnaire donnant, à celui qui le revêt, de super-pouvoirs. Ce costume, c'est le Moldiver, et grâce à lui il va dans un premier temps devenir un super-héros pouvant soulever des poids de plus d'une tonne, passer à travers les murs, devenir grand ou petit, bref, il s'en donne à cœur joie. Mais ses actions tournent parfois au ridicule, d'une part à cause de l'esthétique de sa tenue un peu trop voyante, et d'autre part à cause de sa gaucherie qui gâche parfois ce qu'il entreprend. C'était sans compter sur la présence de la jeune Mirai, sa sœur, qui va découvrir par hasard son secret et qui n'hésitera pas une seconde à prendre sa place !
Un dessin animé divertissant qui sort en français en trois volumes (deux épisodes par cassette) chez Kaze Animation.

COBRA



Deux nouvelles cassettes de Cobra viennent de sortir contenant chacune trois épisodes. Dans le volume 3, Cobra affronte d'abord l'Homme de Verre dans un combat riche en rebondissements. Puis, il va retrouver Dominique, la troisième fille du capitaine Nelson. Il sera ainsi en possession de la carte qui le mènera au fameux trésor caché jadis par cet ancien pirate de l'espace. Dans le quatrième volume, Cobra arrive à son but mais il n'est pas seul : Sandra, chef des créatures des neiges l'attend et compte bien mettre la main sur le magot, un magot qui pourrait bien se révéler plus intéressant que prévu.
Toujours autant d'action, une image impeccable, Cobra devrait bien se marier avec les mots «cadeaux de Noël» ! Comme dans les premiers volumes, vous trouverez aussi à l'intérieur des cassettes, un petit dépliant avec une fiche sur les personnages de la série à savoir cette fois-ci les sœurs Jane et Catherine, l'Homme de Verre et Sandra.



Cobra © Buichi Terasawa / TMS

RESERVEZ VOTRE **ULTRA 64**

CONSOLE GAMES

LA NOMADE DE SEGA EN STOCK

PSX
JAP:2490 f
FR :2099 f

VENDEZ,ACHETEZ,ECHANGEZ VOS JEUX PAR CORRESPONDANCE
VPC:153 RUE Elie Gruyelle 62110 HENIN-BEAUMONT TEL 21.76.23.26
FAXEZ VOS COMMANDES 24H/24 AU 21.67.53.20
UN DEUXIEME MAGASIN A VOTRE DISPOSITION:
102 bis route de Lille 62300 LENS TEL :21.67.48.10

SATURN+ JEU:
FR,JAP :2490 f

PSX	NEUF	OKAZ	ACHAT
RIDGE RACER	369	250	150
TEKKEN	399	250	150
DESTRUCTION DERBY	369	250	150
MK 3	399	250	150
WIPE OUT	369	250	150
TOSHINDEN	349	250	150
WWF	349	250	150
AIR COMBAT	349	250	150
RAYMAN	369	250	150
NBA T.E	299	200	100
DOOM	369	250	150
TWISTED METAL	390	250	150
WARHAWK	390	250	150
FADE TO BLACK	389	250	150
DISCWORLD	349	250	150
FIFA 96	369	250	150
LOADED	389	250	150
ROAD RASH	369	250	150
THEME PARK	369	250	150
HI OCTANE	369	250	150
GOAL STORM	369	250	150
HYPER SOCCER	349	250	150
POWER SERVE	349	250	150
GUNNER HEAVEN	250	TEL	TEL
V TENNIS	350	TEL	TEL
VIEW POINT	379	250	150
ARC THE LAD	250	TEL	TEL
PHILOSOMA	250	TEL	TEL
VAMPIRE	TEL	TEL	TEL
CABLE RGB	149	TEL	TEL
MEMORY CARD	169	TEL	TEL
JOYPAD	149	TEL	TEL

SUPER PROMO JEUX NEUFS

PSX		SATURN	
SF2 MOVIE	249	DAYTONA USA	249
BOXER ROAD	249	SF2 MOVIE	249
GUNNER HEAVEN	249	WING ARMS	290
FALCATA	249	V F REMIX	190
PRIME GOAL	290	LAYER SECTION	290
V TENNIS	290	GOLDEN AXE	290
EXECTOR	249	RIGLORD SAGA	249
DRAGONBALL Z	249		
NIGHT STRIKER	249		
3X3 EYES	249		

SATURN	NEUF	OKAZ	ACHAT
RAYMAN	369	250	150
VIRTUA RACING	390	250	150
DRAGONBALL Z	449	290	200
X-MEN	399	290	200
DAYTONA USA	290	TEL	TEL
FIFA 96	369	250	150
NBA T.E	369	250	150
THEME PARK	369	250	150
MK 3	379	250	150
ACTUA SOCCER	379	250	150
THE HORDE	369	250	150
SHELLSHOCK	369	250	150
WING ARMS	290	TEL	TEL
GOLDEN AXE THE DUEL	290	TEL	TEL
MYST	349	250	150
VIRTUAL HYDLIDE	349	250	150
PANZER DRAGON	379	250	150
HANG ON	399	250	150
F 1	399	250	150
VICTORY GOAL 2	349	250	150
SEGA RALLYE	399	TEL	TEL
LAYER SECTION	349	250	150
SHINING WISDOM	249	TEL	TEL
SIM CITY 2000	389	TEL	TEL
BUG	290	190	100
GEX	TEL	TEL	TEL
VIEW POINT	TEL	TEL	TEL
KING OF BOXING	399	TEL	TEL
DARIUS GAIDEN	TEL	TEL	TEL
ADAPT US/FR/JAP	190	TEL	TEL
FULL MOTION VIDEO	1190	TEL	TEL
JOYPAD	149	100	50

SNES	NEUF	OKAZ	ACHAT
KILLER INSTINCT	449	350	250
DOOM	490	350	250
MARIO 5	449	350	250
FIFA 96	398	300	200
SUPERSTAR DE LUXE	398	300	200
MK 3	479	350	250
NBA LIVE 96	398	300	200
NHL 96	398	300	200
EARTHWORM JIM 2	398	300	200
DONKEY KONG 2	398	300	200
LOBO	398	300	200
ASTERIX ET OBELIX	TEL	TEL	TEL
TINTIN AU TIBET	TEL	TEL	TEL
TOTAL FOOTBALL	TEL	TEL	TEL
MANA 3	TEL	TEL	TEL

NEO GEO CD	NEUF	OKAZ	ACHAT
PULSTAR	399	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 95	399	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 94	TEL	190	TEL
FATAL FURY 3	399	TEL	TEL
DOUBLE DRAGON	399	TEL	TEL
SAVAGE REIGN	TEL	TEL	TEL
GALAXY FIGHT	290	TEL	TEL
WORLD HEROES 2 PERFECT	399	TEL	TEL
ART OF FIGHTING 2	249	TEL	TEL
PUZZLE BOBBLE	349	TEL	TEL
SIDEKICKS 2	249	TEL	TEL

MEGADRIVE	NEUF	OKAZ	ACHAT
CONSOLE+JEU	549	350	250
MK 3	399	TEL	TEL
LIGHT CRUSADER	389	TEL	TEL
FIFA 96	359	TEL	TEL
NBA LIVE 96	359	TEL	TEL
NHL 96	359	TEL	TEL
WATERWORLD	TEL	TEL	TEL
LOBO	TEL	TEL	TEL
WORMS	TEL	TEL	TEL
THEME PARK	389	300	200
BUBSY 2	99	TEL	TEL
DRAGONBALL Z	349	250	150
THOR	349	250	150
ALIEN SOLDIER	349	250	150
JOYPAD 6 BOUTONS	79	TEL	TEL

3 DO	NEUF	OKAZ	ACHAT
KILLING TIME	349	250	150
SPACE HULK	349	250	150
BLADE FORCE	349	250	150
DEADELUS ENCOUNTER	369	250	150
IMMERCENARY	190	TEL	TEL
QUARANTINE	190	TEL	TEL
WING COMMANDER 3	369	250	150
THEME PARK	379	250	150
JOYPAD	149	TEL	TEL

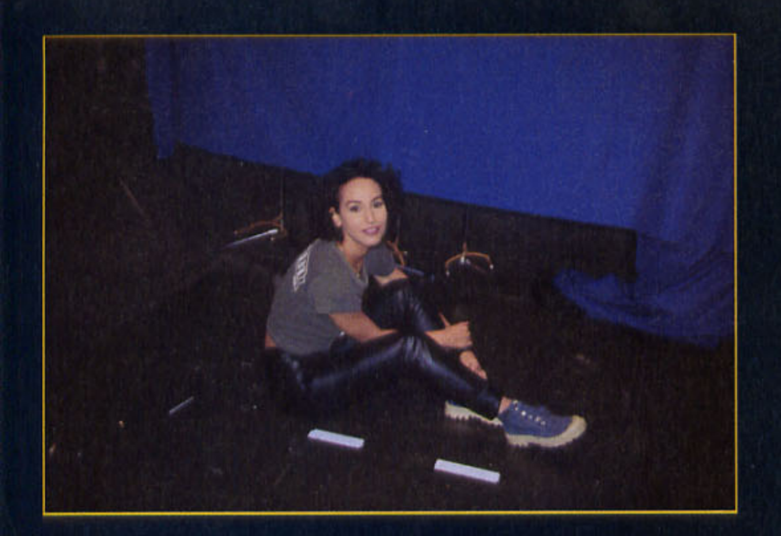
NEO GEO	NEUF	OKAZ	ACHAT
CONSOLE	_	590	TEL
KING OF FIGHTERS 95	TEL	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 94	TEL	TEL	TEL
SAMOURAI 2	TEL	450	TEL
FATAL FURY 3	TEL	TEL	TEL
FATAL FURY SPECIAL	TEL	390	TEL
ART OF FIGHTING 2	TEL	390	TEL
SIDE KICKS 2	TEL	390	TEL
KARNOV REVENGE	TEL	290	TEL
JEUX A PARTIR DE	_	150	TEL

JAGUAR	NEUF	OKAZ	ACHAT
CONSOLE +JEU	990	590	TEL
RAYMAN	398	TEL	TEL
WHITE CAN T JUMP	398	TEL	TEL
FLASHBACK	TEL	TEL	TEL
DOOM	TEL	TEL	TEL
ALIEN VS PREDATOR	249	TEL	TEL
POWER DRIVE	398	TEL	TEL
CHECKERED FLAG	190	TEL	TEL
CD ROM	990	TEL	TEL

GOODIES:
mangas à partir de ....30 f figurines à partir de.....79 f
K7 videoà partir de ......89 f cartes à partir de ....2 f

VIDEO GOGETA 69

ENVOI COLISSIMO 48 H
jeu:20 f console:50 f crbt: 30 f
Reglement: cb,cheque,crbt







Ness est filmée selon la technique du «fond bleu» qui permet de l'incruster dans un décor de dessin animé qui remplace le «bleu» par le décor.

MANGAZONE

Les fans de mangas et d'animation nipponne la demandaient , MCM, la chaîne musicale l'a faite : Mangazone, la première émission télé entièrement consacrée à ce qu'on peut véritablement appeler un phénomène. Il est 17h10. Après un court générique qui décoiffe, une charmante apparition, Ness la présentatrice (qu'on avait déjà remarquée aux côtés de Cyril Drevet dans Télévisator 2), nous annonce le sommaire de l'émission. Aujourd'hui, il est question de Bubblegum Crisis et Little Nemo. Après une brève présentation de ces cassettes, nous avons droit à un bel extrait de la chanteuse Priss et du petit garçon rêveur. Ensuite, Ness nous donne une petite info et c'est fini. Déjà ? Oui, car l'émission ne dure que cinq minutes mais il y en aura une autre demain. Et puis, si on a manqué un passage, elle repasse six fois dans la journée (trois le matin entre 6h et 9h, et le soir à 17h10, 19h55 et 23h25) sans compter la compile du week-end qui reprend tous les sujets de la semaine en un magazine d'une bonne vingtaine de minutes (le samedi à 17h30 et dimanche à 9h00 et 19h30). Au niveau contenu, Mangazone traite des sorties mangas, revues et art-book en France et au Japon et des sorties vidéos. Difficile de parler pour le moment de tout ce qui sort au Japon en animé, car pour diffuser des images, c'est long et compliqué avec les Japonais, mais cela n'empêche pas de préparer parfois des sujets autres que les sorties comme le clip techno de Ken Ishii, les conventions comme BD Expo, Planète Manga, le phénomène DBZ au cinéma, etc. Aux côtés de Ness pour l'écriture et la réalisation de l'émission, Matt qui s'occupe de l'habillage (générique, jingle), Olivier Richard et un certain Oliv' Gotoon (ce nom me dit quelque chose !) sans oublier tous les techniciens de la chaîne qui travaillent dur pour vous montrer les meilleurs sujets !



Dans la régie, on s'agite pour que tout tourne rond !.

PLANETE MANGA

Une grande convention aura lieu en décembre à Paris : Planète Manga. Vous y trouverez tout ce qui tourne autour du manga et de la japanimation : boutiques, éditeurs, projections, exposition, jeux vidéo. On nous promet même de grandes surprises sur place, notamment au niveau des projections. Rendez-vous donc du 13 au 17 décembre à l'Espace Champerret (métro Porte de Champerret dans le XVIIe).

Vous connaissez tous les secrets des dernières techniques graphiques à la mode sur 32 bits (3D polygonale, Gouraud Shading, Motion Capture), mais vous ne savez même pas ce que signifie le mot "bit". Ne voyez pas en cela une critique de ma part, au contraire : je vais, dans ce nouveau numéro de Docpad, vous expliquer ce que signifie "32 mégas", quelle est la différence entre un bit et un byte, pourquoi 32 bits, pourquoi ? Ce petit tour d'horizon de l'informatique générale sera rapidement axé sur un exemple : la PlayStation ce mois-ci, puis, le mois prochain, la Nintendo 64. Ce mois-ci, on s'intéresse donc au contenu et je vous retrouverai le mois prochain avec le contenant, à savoir la façon dont on stocke après compression les données graphiques dans un jeu 32 bits et les supports de stockage que vous connaissez sous la forme de cartouches pour les 16 bits, de CD-Rom pour les 32 bits : en bref, quelle technologie de stockage faut-il choisir quand on est éditeur de jeux, l'optique ou le magnétique ?

Olivier

Petit cours



En informatique, tout est basé sur le principe du courant qui peut passer ou ne pas passer dans un fil. Cette philosophie du binaire est présente dans notre vie avec le blanc et le noir, le yin et le yang mais aussi les rythmes actuels de tous les tubes technos à plus de 120 BPM, du binaire pur ! Dans les composants d'une console de jeu vidéo, tout est organisé autour de ce principe binaire dont l'unité de base est le bit, abréviation de binary digit, qui ne peut prendre que deux valeurs : soit O soit 1.
Les consoles fonctionnent donc en binaire : le courant passe ou il ne passe pas. Les humains qui développent les jeux vidéo, pour leur part, pensent en décimal.

QU'EST-CE QUE LE BIT ?

Il faut donc un traducteur qui se chargera de convertir des données décimales en données binaires. En fait, c'est un peu plus complexe que cela puisque le programmeur va écrire sur son ordinateur PC des lignes et des lignes de programme dans un langage dit évolué (le C++ ou l'assembleur) puis va le compiler en langage machine codé, lui, en binaire. Il pourra ensuite contrôler les données grâce au langage hexadécimal. Pour plus d'infos, lisez l'encart sur le microprocesseur, vous découvrirez les programmations haut et bas niveau. Bref, tout programme de jeu (et les données graphiques ou sonores qui s'y rattachent) est finalement codé en bits qui sont stockés dans la mémoire de la console. Ces 0 ou 1 ne sont pas jetés n'importe comment, mais sont classés en octets (byte en anglais), mots (word) ou longs mots (long word). Un octet est une suite de huit bits représentant une valeur. Un exemple : l'octet suivant 01001101 vaut 0x27 + 1x26 + 0x25 + 0x24 + 1x23 + 1x22 + 0x21 + 1x20 = 76 en décimal. C'est exactement la même chose que la base 10 saut que vous remplacez 10 par 2 : 945 en base 10, c'est 9x102 +4x101 +5x100. Je rappelle aux truffes en math qu'un nombre à la puissance 0, ça fait 1 ! Un octet est une suite de huit 0 ou 1 qui, en se combinant, peuvent donner 256


NBA JAM - GAME GEAR - 8 BITS

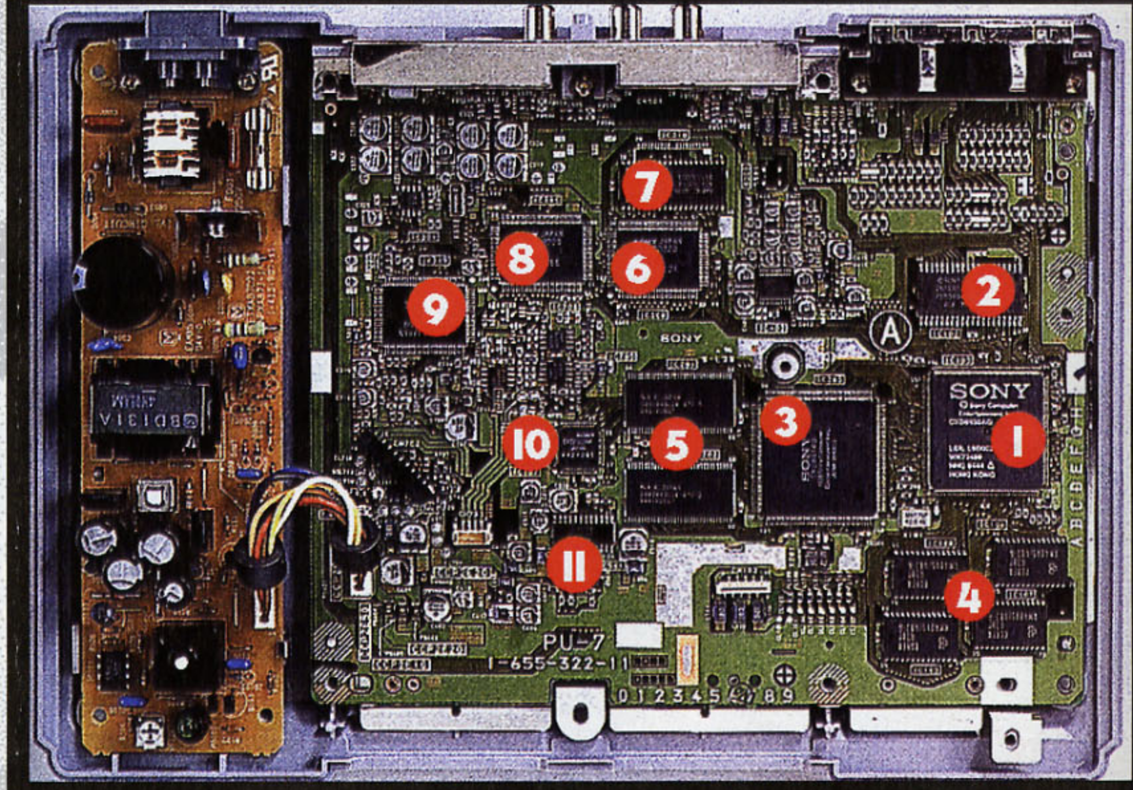

DONKEY KONG - SUPER NINTENDO - 16 BITS


DOOM - PLAYSTATION - 32 BITS


POWER DRIVE RALLY - JAGUAR - 64 BITS

d'informatique (1ère partie)

nombres (de 0 à 255 en fait). Si le bit est l'unité de base de l'informatique générale, l'octet est l'unité utilisée dans la programmation de jeux vidéo. Ce fait est dû à l'architecture des consoles de jeux qui furent d'abord 8 bits (Master System et NES) puis 16 et enfin 32 bits, pardon 64 ! Mais si les microprocesseurs et leurs bus de données (qui transportent les bits) ont suivi la technologie 8, 16, 32, 64 bits, les mémoires de stockage, elles, sont restées en 8 bits, en octets. C'est le traitement de ces adresses mémoires qui change selon la technologie. Le R3000A de la PlayStation pourra gérer quatre blocs mémoires d'un coup grâce à sa technologie 32 bits (car 4 x 8 = 32 !). Les développeurs parlent ainsi d'octets (NES, Master System), de mots (Super Nintendo, Megadrive) et de longs mots (Saturn, PlayStation). Au fait, dans ce langage de programmeurs, on parle en anglais et on dit "long word", "word" et "byte". Il ne faut donc pas confondre un bit (Binary Digit) et un byte (octet en anglais). Rendez-vous à l'encart "32 mégas" pour ne plus confondre les 1,44 méga des disquettes d'ordinateurs et les 8 mégas des cartouches Super Nintendo...



1 - CPU (le microprocesseur)
2 - ROM (Read Only Memory)
3 - GPU (coprocesseur graphique)
4 - Tram
5 - Vram
6 - Coprocesseur sonore 16 bits
7 - Ram son
8 - CD Controler
9 - DSP CD
10 - Convertisseur 16 bits sonore
11 - Décodeur-encodeur vidéo

LE MICRO-PROCESSEUR ET LA MÉMOIRE

Demandez à vos parents ce qu'est une console 16 bits, et posez-vous aussi la question à vous-même... Je ne suis pas certain que vous sachiez vraiment à quoi correspondent ces 8, 16, 32 et 64 bits que l'on voit fleurir un peu partout. Les pubs récentes ventant les mérites de la future Ultra 64 que vous avez pu découvrir il y a deux mois dans nos pages disaient ceci : "Le 25 décembre, si un cadeau ressemble à une 32 bits, ne riez pas, c'est peut-être le vôtre".
À la base de toute console, il y a un microprocesseur qui s'occupe de toutes les opérations logiques, c'est le cerveau de la machine. La technologie x bits est liée à l'architecture du microprocesseur et des bus de données de la machine (les fils qui transportent l'information sous forme de bits). Une console est en fait principalement basée sur son microprocesseur qui envoie ses instructions dans différentes mémoires via les bus de données qui sont 32 bits (32 fils) dans le cas de la PlayStation ou de la Saturn. Un microprocesseur 32 bits va pouvoir manipuler des données 32 bits de manière très rapide grâce aux bus de données en contrôlant des adresses par groupes de quatre. Car il faut s'imaginer que les données sont toujours stockées sous forme d'octets dans les mémoires des consoles. Une instruction lancée par le microprocesseur ira chercher un long mot de 32 bits d'un seul trait grâce aux bus 32 bits, mais le découvrira en mémoire placé dans quatre

adresses successives (4 x 8 = 32 !). L'unité de programmation est alors de 32 bits sur Saturn ou PlayStation, et non plus 16 ou 8 comme sur les anciennes consoles. Chaque microprocesseur possède son jeu d'instructions allant de l'addition simple au déplacement mémoire en passant par les branchements, etc. Des calculs très complexes dans lesquels les octets s'ajoutent, se multiplient et se retranchent selon des lois arithmétiques complexes en base 2. Exemple : 00000111 + 00000011 = 00001010 qui signifie 8 + 2 = 10, facile ! Première conclusion : une machine 32 bits travaille en longs mots de quatre octets, alors qu'une console 8 bits ne le faisait que sur un seul. Il faudra donc stocker ces longs mots dans quatre fois un octet, l'emplacement mémoire unitaire des consoles actuelles. On trouve plusieurs zones mémoires sous de nombreuses formes : RAM, ROM, VRAM, mémoire sonore, mémoire statique (les piles), mémoire cache, etc. C'est la mémoire principale qui nous intéresse ici : la Random Access Memory (RAM). C'est dans celle-ci que sont stockées les instructions du programme, mais aussi les fameuses données 32 bits précédentes. Ces données sont toujours stockées par octet, quatre places étant donc réservées par donnée pour une console 32 bits. Deuxième conclusion : je vous réserve un Docpad spécial sur la programmation 32 bits sous peu !

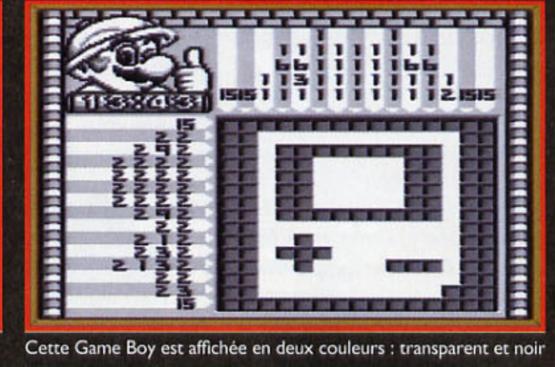
UNE CARTOUCHE DE 32 MEG' LES MECS !

Nous vous avons habitués à parler, dans la presse spécialisée, en mégas et en bits. Les éditeurs ont aussi leur part de responsabilité, puisque les arguments de vente de jeux Super Nintendo ont souvent utilisé la capacité des cartouches ventant qui un 16 mégas il y a trois ans, qui un 32 mégas aujourd'hui. Je vous rappelle que les premières cartouches Super Nintendo faisaient 4 mégas (Super Mario World par exemple). Les possesseurs de consoles se sont vite trouvés confrontés à un paradoxe lorsqu'ils utilisaient des disquettes d'ordinateur à l'école ou chez eux : une disquette contenait 1,44 méga de données, une valeur supérieure aux 8 mégas d'une cartouche Super Nintendo. Tout n'est qu'un problème de vocabulaire : byte signifie "octet" en anglais, et quand on parle de 1,44 mégas pour une disquette, c'est de "byte" qu'il s'agit. 1,44 mégas = 1,44 méga-octets, alors que 8 mégas sur console = 8 méga-bits. Mais au fait, késako le méga ? C'est un multiple de l'unité choisie qui vient après le kilo. Si l'unité choisie est l'octet (le byte), un kilo-octet vaut 1024 octets, un peu comme le kilogramme valant 1 000 grammes. Le méga-octet vaut 1 024 kilo-octets donc 1 024 à la puissance 2 octets, soit 1 048 576. Le méga est l'équivalant de la tonne en informatique. Si l'unité choisie est le bit, c'est pareil : 1 kilo-bit vaut 1 024 bits et 1 méga-bit vaut 1 024 x 1 024 bits. Or, je vous rappelle qu'un octet vaut 8 bits. À vous de jouer maintenant : combien vaut 1,44 méga-octet (la capacité d'une disquette) ? Il suffit de faire 1,44 x 1 024 = 1 474,56 kilo-octets ou 1 474,56 x 1 024 = 1 509 949,44 octets ou encore 1 509 949,44 x 8 = 12 079 595,52 bits. Ce nombre de bits donne, en divisant par 1 024 : 11 796,48 kilo-bits soit 11,52 méga-bits. Une disquette d'ordinateur contient donc 11,52 méga-bits contre les 8 méga-bits d'une cartouche Super Nintendo. Par le même style de calcul, on dira qu'une cartouche Super Nintendo 32 mégas correspond à peu près à l'équivalant de trois disquettes. Quand on pense que les jeux sont stockés sur des CD-Rom sur Saturn et Play-Station, et qu'un CD-Rom peut contenir l'équivalent mémoire de 500 disquettes, cela fait en fait 170 cartouches 32 mégas pour un seul CD. Rendez-vous le mois prochain pour savoir si Nintendo a eu raison de garder la technologie cartouches pour son Ultra 64 malgré les capacités de stockage phénoménales des CD Saturn et PlayStation. Pour finir sur cette mise au point, sachez que l'on écrit, en France, Mb et Kb pour méga et kilo-bits puis Mo et Ko pour méga et kilo-octets, impossible de confondre donc... Les Anglais et les Américains n'ont qu'à se débrouiller tout seuls avec leurs bits et leurs bytes !

QU'EST-CE QU'UNE IMAGE SUR PLAYSTATION ?

Vous devez le savoir, chaque image d'un jeu apparaît très vite et disparaît pour laisser place à la suivante (on parlera fréquence d'affichage dans un prochain Docpad). Chaque image est un ensemble de points, les pixels, dont le nombre dépend de la résolution de la console (320 x 200 pour les PC, 256 x 224 pour la Super Nintendo, 320 x 224 pour la Megadrive). Chaque pixel doit de plus être coloré. Prenons d'abord l'exemple d'un petit objet que l'on veut dessiner en deux couleurs sur un écran de console : le noir et le transparent, une note de musique par exemple (que vous pouvez admirer sur le cliché du jeu Mario Picross). Cet objet ne représentera pour la machine qu'une suite de codes binaires, c'est-à-dire de 0 et de 1. Pour bien vous persuader de ce codage informatique d'une image en noir et blanc, il suffit de saucissonner le cœur en lignes composées de points, les fameux pixels. Chaque ligne est composée de huit pixels, soit un octet. Vous pouvez ainsi décomposer votre cœur en x lignes d'octets. L'octet de la première ligne, par exemple, sera 01011011, 1 signifiant rempli, il y a un point, et 0 transparent, il n'y a pas de point. Cette note de musique va donc être stockée en mémoire sous la forme d'octets codés en hexadécimal (le premier octe 01011011 vaut 56 en héxadécimal). Lorsque l'on veut afficher un cœur en couleurs, il faut d'abord connaître le nombre de couleurs affichables d'une console. La Super Nintendo peut afficher 40 couleurs sur une palette de 32 768, la Megadrive 64 sur une palette de 512, les 32 bits 32 768 sur une palette 24 bit souvent utilisée en 16 bit. 512 (2 à la puissance 9), 32768 (2 à la puissance 15) sont des multiples de 2 et ce n'est pas un hasard. Prenons le cas d'une image 32 000 couleurs sur PlayStation ou Saturn (32 768 exactement...). Pour coder cette image en couleur, le principe est le même que dans le cas de la note de musique en noir et blanc précédent : on remplit des pixels. Mais cette fois, chaque pixel est codé non plus sur un bit (0 ou 1) mais sur 16 bits : 5 bits pour le rouge, 5 pour le vert et 5 pour le bleu et le 16e pour la transparence. Si vous comptez en binaire, vous trouvez bien 32 768 en faisant 2 à la puissance 16 (les 15 bits RVB et le bit de transparence). Chaque point d'une telle image est donc un mot de 16 bits qu'il va falloir aller stocker en mémoire. Pour les amateurs de nombres, sachez que le mode 16 bits de la PlayStation est le plus utilisé, mais les démos d'intro sont souvent en 16 millions de couleurs, c'est-à-dire que les images affichées vont chercher leurs couleurs dans une palette 24 bits et non plus 16 bits : 8 bits pour le rouge, 8 pour le vert et 8 pour le bleu, un octet par composant RVB en fait. Quand vous faites le compte, vous trouvez bien 8 x 3 = 24 et 2 à la puissance 24 donne 16 777 216 couleurs possibles, cqfd !


La note de musique qui vous permet de comprendre.


Cette Game Boy est affichée en deux couleurs : transparent et noir

La suite le mois prochain ! Préparez l'aspirine !

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE



"NOUVEAU" !

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour la "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux sauvegardes de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY.

"NOUVEAU"

"NOUVEAU"

MEGA-CD

SATURN



PRO CDX pour MEGA-CD
UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD et l'UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Ces deux interfaces s'enclenchent simplement dans le port cartouche de votre console et vous permettent de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY
PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR
PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.



Chaque cartouche PRO ACTION REPLAY est livrée avec un guide contenant des centaines de codes, ainsi qu'avec une méthode de recherche de codes traduite en français. Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier)

À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATCON (Adaptateur Saturn) = 265,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 239,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé.
Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

C.P. : .... VILLE : .... AGE : .... CONSOLE(S) : ....

Je joins un chèque de ....FF à l'ordre de MEGAPRESS.

Quand on nous a dit : «Venez voir Les Trois Frères», le film des Inconnus, on s'attendait au pire. Finalement, on a ri ! Bien ri. Du début à la fin. Pour dire ! Et c'est notre film du mois. Pas question ici d'effets spéciaux à vous défoncer les orbites, juste un film qui, à Joypad, nous a fait mourir de rire. D'ailleurs, je vous laisse, faut que j'aille ranimer l'une de nos charmantes maquettistes.

LES FILMS DU MOIS *par Éric Pavon*

Les inconnus font leur cinéma



Didier, Pascal et Bernard sont frères, mais eux mêmes ne le savent pas. La mort de leur mère, et surtout l'héritage qui en résulte, les réunit pour la première fois. Faut dire que si la maman a abandonné sa triple progéniture à chaque naissance, elle leur laisse néanmoins «300 patates» à se partager (3 millions de francs, c'est une indication pour nos lecteurs de Neuilly). De quoi chambouler la vie de Didier, agent de surveillance voyeur d'un grand magasin et coincé dans une belle-famille de beaufs dont le père est gros, laid, raciste, etc., la mère fade comme les calamars de la cantine et la fille plus moche que la copine à Greg (comme quoi, tout est possible en ce monde). Pour Bernard, tout juste sorti de sa période d'acné, cet argent est l'occasion de sortir d'une crise qu'il a toujours connue depuis sa naissance. Enfin, Pascal pourra devenir associé de la boîte où il travaille. Mais tout va se compliquer très rapidement par la suite...

Soyons sympa, on ne va pas vous révéler toute l'histoire du film car ça gâcherait votre plaisir. Et Guy Roux, il aime pas le gâchis ! Histoire de se répéter, on s'est vraiment bidonné du début à la fin. Car les Inconnus savent aussi bien faire dans la subtilité que dans l'ÉNOoooooooRME. Sans être vraiment méchants, ils n'épargnent personne : les racistes, les faux SDF, les jeux télé, l'art moderne, les soirées «rave», les adeptes du percing, les journalistes sportifs (ouf !), les branchés avec leur queue de cheval (à ce propos, Greg, spécialiste de tout ce qui est petit, aux yeux bridés et qui crie banzaï, me rapporte une étrange maxime qu'il a apprise lors de son premier mois à la fac : «Queue de cheval sur la tête, Occidental à petite quequet...!»)... Tout le monde y passe. En vérité, on est plus près du cynisme du «Père Noël est une ordure» que des gros gags pipi-caca de «La Cité de la Peur», le film de Les Nuls. En conclusion, ce film gagne vraiment à être... connu ! Et maintenant, place à l'interview.

Comment est née l'idée du film ?

Didier Bourdon : Après les émissions télé, le théâtre, on s'est dit : «Allez, on va faire du cinéma !» Oui, mais comment ? On s'est retroussé les manches et on s'est mis à bosser.

L'idée des Trois Frères a été immédiate ?

DB : On savait dès le départ que l'on ne voulait pas faire un film à sketchs. On a essayé de trouver une histoire à trois personnages : trois musiciens, trois flics, trois trucs, trois machins...

Bernard Campan : Et les trois sœurs, ça avait déjà été fait ?

Pascal Légitimus : Le chiffre "3" était obligatoire, mais il fallait trouver le qualificatif.

DB: Vous avez vu le film ?

Ah que oui, et on était mort de rire du début à la fin !

DB : Bah au moins, on ne s'est pas fait chier pour rien ! C'est vrai, on est très contents du résultat.

Combien de temps avez-vous travaillé le scénario ?

DB: On a bossé comme des fous. Bon, qui parle car je suis dans un état de dépravation totale !

BC: À temps plein, l'écriture nous a pris six mois. Mais on y pensait tout le temps. Au total, on a écrit pendant un an.

DB: On a souvent été travaillé chez Claude Berry dans le Sud. À chaque fois qu'on voyait la dame qui s'occupe de la maison, on avait une sorte de culpabilité. Elle devait nous prendre pour des rigolos et penser : «Alors le film, il est pas encore fait ?»

PL: Il y a aussi quatre mois de préparation, deux mois et demi de tournage, plus la post-production qui prend six-sept mois.

Vous avez tout supervisé ?

DB: On a tout fait. Les repérages dans le Sud étaient sympa. Et les restaurants pas mal !

BC: Beaucoup de non-professionnels ont été utilisés pour les petits rôles et la figuration. Tous les gens du marché, par exemple. Ça donne un côté très crédible. Dans la «Rave», 80 % des figurants participent à ce genre de soirées.

DB: Celui qui joue mon beau-père, Pierre Meyrand, a reçu le Molière du meilleur comédien ! Quant à l'huissier, c'est un ami à nous qui fait du café-théâtre. Mais on a fait beaucoup de répétitions.

C'est important. Par contre, ça a été dur de trouver la comédienne qui joue Marie, la femme enceinte dans le film. C'est Anne Jacquemin qui a marqué les gens dans «Les Maîtres du pain». Elle est aussi lumineuse dans la vie qu'à l'écran.
BC: Le jour de l'audition, elle se mordait les lèvres pour ne pas éclater de rire. Elle nous écoutait et elle avait des fous-rires. Elle nous a envahis comme dans le film.
PL: On dirait qu'elle a une auréole sur la tête. Elle est pure. Et puis, faut dire qu'on ne montre pas de canons avant qu'elle arrive dans le film !
Avez-vous déjà rencontré des beaufs comme la belle-famille de Didier dans le film ?
DB: Mon prof de guitare à Mulhouse, c'était complètement le personnage de Charles-Henri Rougemont. Sa maison était triste avec plein de petits napperons.
PL: En revanche chez moi, c'est un peu comme dans le film. L'art moderne en moins !
DB: Les sculptures et tableaux du film, on en trouve chez Claude Berry ! Ça nous fait rire !
Y-a-t-il des comédiens que vous n'ayez pas pu avoir ?
PL: Robert De Niro. Mais il n'était pas libre !
DB: Et Daniel Prévost. On aurait bien voulu lui faire jouer le rôle de l'huissier. Il ne pouvait pas à l'époque.
Dans une scène du film, on voit la console Super Nintendo et une jaquette Game Boy à proximité ! Cherchez l'erreur !
BC: C'est pas fait exprès !
DB: Je savais seulement qu'on devait dire LA Super Nintendo !
BC: Mais tu as regardé notre film comme un gosse !
Et pourquoi pas Sega ?
PL: Je trouve que leurs jeux sont trop techniques, trop violents.
Vous aimez les jeux vidéo ?
PL: J'aime bien Mario Bros. Mais je préfère les CD-Rom. En ce moment, je découvre celui du Louvre et j'ai longtemps joué à Sim City.
DB: Mon fils a une Super Nintendo, et on se bastonne sur «Killer Instinct». Sinon, j'ai beaucoup pratiqué «Mario Kart».
BC: J'accroche pas. J'ai une Game Boy avec Tétris, mais je n'ai pas le temps. C'est pas vraiment mon truc. J'ai un ordinateur, mais je ne m'en sers jamais. Même ma télé est en panne !
DB: Ah si ! J'ai tous mes numéros de téléphone sur une disquette !
PL: Et moi je suis fou d'ordinateur, mais j'ai un vieux carnet d'adresse pourri !
Et la télé, vous en pensez quoi ?
PL: Ça me gonfle de plus en plus. Je trouve que les divertissements ne sont vraiment pas divertissants. Je préfère les émissions culturelles comme «Capital» ou «Culture Pub».
Si Sébastien vous demande d'aller dans «Osons» ?
PL: Je ne sais pas s'il osera nous appeler ! Je n'irai pas si Le Pen revient car je serai censuré !
BC: No comment !
DB: Ça serait sympa de faire un sketch avec Pascal en chantant «Cassez du noir».
Etes-vous «politiquement incorrect»?
DB: On aime bien gratter là où ça fait mal ! Et j'aime pas le «Politically correct» !
PL: Quand on voit un bouton, on fait sortir le pus ! On n'est pas méchant ! On dit des choses que les gens n'osent pas dire.
Dernière question : êtes-vous des adeptes du percing ?
DB: Ça me fait marrer !
PL: Ça me fait mal !
BC: Il n'était pas dans le scénario. On a rencontré un vrai adepte du piercing. Le mec bien propre sur lui. Pas d'anneaux dans le nez ou les oreilles. Mais il avait une drôle de voix. Il tire la langue et il avait un truc énorme dans la bouche ! En tout cas, j'espère que les gens nous reparleront du film comme tu l'as fait !







LES TROIS FRERES
UN FILM DES INCONNUS AVEC DIDIER BOURDON, BERNARD CAMPAN ET PASCAL LÉGITIMUS.
DURÉE : 1H48. • SORTIE LE 13 DÉCEMBRE.





Prête à tout

C'est l'histoire d'une nana plutôt canon qui est prête à tout pour devenir une star de la télé. Car, comme elle le dit avec un sourire qui réveillerait Linos de son état d'hébétitude permanent : «En Amérique, on n'est rien si on ne passe pas à la télé». Soit ! En France, c'est plutôt le contraire. Je préfère m'appeler Pavon que Holtz, Montiel ou Minet. Prête à tout, deuxième, clap. La nana en question, c'est Suzanne Stone Maretto, alias Nicole Kidman. Le seul problème, c'est qu'elle a un mari, Larry (Matt Dillon). Beau, gentil et Italien. Si elle ne rêve que de paillettes et de gloire, lui pense plutôt à reprendre le restaurant de papa et à faire des bébés. En un mot, il est gênant. Elle va donc se servir de trois adolescents paumés, naïfs et attardés pour se débarrasser de son mari. Et elle est prête à tout pour les transformer en meurtriers. C'est immoral, mais on adore. Le film est réalisé comme un documentaire. Chaque personnage interviewé raconte des passages de l'histoire, et peu à peu le film se construit comme un puzzle. Efficace et passionnant. Un film noir, mais drôle, qui en dit long sur une Amérique télévisuelle.

UN FILM DE GUS VAN SANT AVEC NICOLE KIDMAN ET MATT DILLON. DURÉE: 1H47. SORTIE LE 6 DÉCEMBRE.



UN FILM DE PATRICK GRANDPERRET AVEC JACQUES DUTRONC. DURÉE : 1H40. SORTIE LE 20 DÉCEMBRE.

Le Maître des Eléphants

Si, pendant les vacances de Noël, vous devez emmener votre petit frère ou votre petite sœur ou votre grand-père gâteux ou votre tortue au cinéma, autant que ce soit un bon film comme le Maître des Éléphants. L'histoire d'un garçon de 12 ans, qui, après la mort de sa mère, part rejoindre en Afrique son père, responsable d'une réserve où les éléphants disparaissent. Une aventure pleine de mystères, de magie où le garçon va apprendre à découvrir son père, un monde nouveau pour lui. Très beau film.





L'indien du placard

Les films américains, dits pour enfants, on s'en méfie. C'est souvent niais et intellectuellement, ça frise le degré zéro. Résultat : à force de se gaver de ces crétineries sur pellicule, on a vite fait de devenir un Macaulay Culkin. «L'Indien du placard», c'est l'inverse et c'est sûrement pour cette raison que les jeunes Américains préfèrent se ruer sur «Dumb and Dumber». L'histoire, c'est celle d'Omri, un gamin de neuf ans qui possède un placard magique capable de redonner vie à ses jouets (Trazom m'a demandé si ça existait vraiment ce genre de placard, car il possède une vieille collection de poupées Barbie). Derrière les merveilleux effets spéciaux du film, il y a tout de même une grande sensibilité des personnages et de nombreux messages sur l'amitié, la confiance en soi, la responsabilité.

UN FILM DE FRANK OZ AVEC HAL SCARDINO. DURÉE : 1H36. SORTIE LE 20 DÉCEMBRE.



UN FILM DE MARTIN CAMPBELL AVEC PIERCE BROSNAN. DURÉE : 2H10. SORTIE LE 20 DÉCEMBRE.

Golden eye

Son nom est James. James Bond. Et il revient au cinéma six ans après «Permis de tuer». Sans Timothy Dalton, mais avec un nouveau comédien dans le rôle de 007 : Pierce Brosnan (la série télé «Remington Steel» et un rôle dans «madame Doubtfire"). Résultat : c'est tout Bond ! Les fans ne seront pas déçus. Cette histoire, où il est question d'arme secrète capable de brouiller tout dispositif électronique, comporte tout ce qui fait le charme des James Bond : des cascades, des gadgets farfelus, des endroits exotiques et de superbes James Bond Girls. Y a bien que TSR pour pas aimer !



"SUPER MEGA GEANT

tu dois te l'acheter si tu fais partie de ceux qui ne peuvent s'offrir qu'un jeu tous les quatre ou cinq mois"

C &VG

LE DANGER MENACE à nouveau et cela ne peut vouloir dire qu'une chose...

PHANTOM arrive!





Une fois dans la peau du 24ème Phantom, tu devras développer des réflexes ultra rapides et une force surhumaine. Tu auras besoin d'un arsenal d'armes hyper sophistiquées pour renverser l'implacable Rebecca Madison et son armée de robots vivants. Survivras-tu aux 60 niveaux de combats pour enfin atteindre l'une des 20 conclusions possibles du jeu?
Choisis ton destin. Deviens le Phantom!

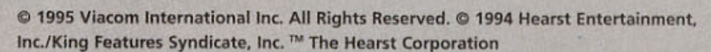
- Tiré du dessin animé de King Features, Phantom 2040, et de la BD, une des plus lues au monde
- Plus de 100 combinaisons possibles d'armes et d'objets
- 60 niveaux d' action
- 20 fins possibles

DISPONIBLE SUR MEGA DRIVE™, GAME GEAR™ ET SUPER NINTENDO™





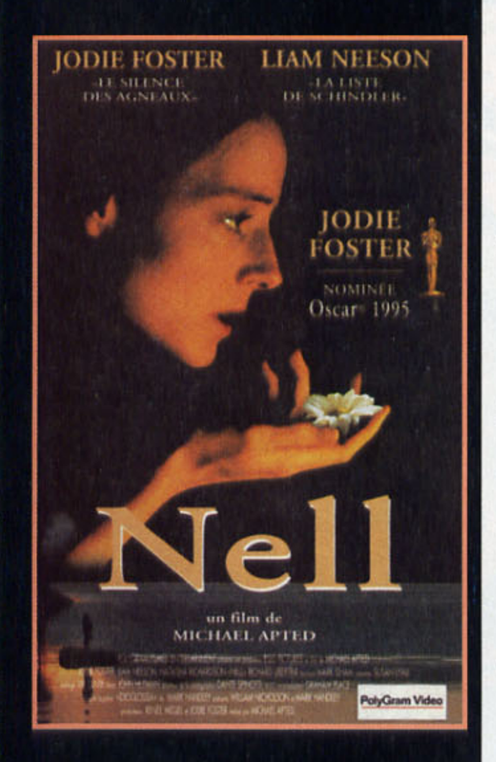
DISTRIBUÉ PAR CIC



CIC 1 bis, rue du Petit Clamart-BP13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.

vidéo

LA SORTIE DU MOIS



Nell

Polygram Vidéo

Encore un film avec Jodie Foster, décidément on voit sa jolie frimousse un peu partout ces derniers temps. Fini les analyses sur les structures comportementales pathologique des tueurs en séries, l'actrice a décidé d'inscrire dans son répertoire un rôle d'enfant sauvage (enfin presque !). Nell est une jeune fille qui n'a jamais connu d'autres lieux que la forêt et les lacs. Elle ne parle pas la même langue que nous et flippe à la lumière du soleil. À la mort de sa mère, les autorités décident de mener des recherches afin de déterminer en général si l'homme possède une connaissance innée ou un savoir dû à l'apprentissage par les sens. Le film est lent mais moins ennuyeux qu'un film de Malraux sur la guerre d'Espagne. De plus, Jodie Foster arrive à être crédible dans son rôle de fillette des bois. Nell séduira donc tous les fans de Jodie Foster et les scientifiques !



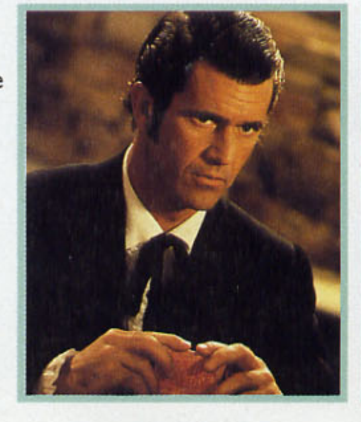




Maverick

Warner Home Vidéo

C'est avec une joie non dissimulée que nous accueillons la sortie de "Maverick" en vidéo. En effet, "Maverick" ne possède aucune prétention particulière à part le fait de nous proposer de la bonne humeur. Jodie Foster pète le feu, et Mel Gibson est plus escroc que jamais. Le film est inspiré d'une antique BD américaine. "Maverick" cherche un moyen de se faire du fric pour pouvoir participer à un super-tournoi de poker dont la mise est bien sûr faramineuse. Réalisé par Richard Donner, "Maverick" est une comédie délirante bourrée de "private joke" comme par exemple la séquence de la banque, où Maverick se fait dévaliser par Dany Glover, son compère du film "L'arme fatale". Vous savez donc ce qui vous reste à faire en cas de déprime.





NEWS VIDÉO

Warner Home Video a décidé de ressortir la saga des "James Bond 007" (seize au total) au mini-prix de 89 francs l'unité. Ces vidéocassettes sont disponibles depuis le 15 novembre. À vos porte-monnaie !

Solution

Comme vous êtes nombreux à nous demander des conseils, voire des bribes de soluce sur ce magnifique mais néanmoins très difficile jeu d'aventure, nous n'avons pu dans notre grande bonté qui nous caractérise, nous empêcher de vous dévoiler tout ce qu'il faut faire pour en finir avec ce titre complètement loufoque. Et a fortiori, dans sa résolution des énigmes. Suivez le guide...

DISCW

PLAYSTATION - ÉDITÉ PAR PSYGNOSIS



Acte 1

Ouvrez l'armoire et prenez-y la bourse. Descendez voir l'Archichancelier (baladez-vous en bas, vous trouverez bien sa porte). Allez prendre le balai dans le cabinet et remontez dans votre chambre. Utilisez le balai sur le coffre. Ou plutôt réveillez-le ! Prenez la banane dans le coffre et donnez-la au singe de la bibliothèque, qui se trouve au rez-de-chaussée. Il vous donnera un livre qu'il faudra impérativement rendre à l'Archichancelier. Dialoguez avec lui et partez à la recherche des cinq ingrédients qu'il vous a commandés pour la formule magique. Dans la salle à manger, échangez au bon moment le bourdon du sage principal (face à l'écran) contre le balai. Sortez du bâtiment et parlez à l'apprenti-sorcier assis sur le banc. Récupérez la grenouille, puis sortez de l'enceinte de l'Université. Allez ensuite au Palais, parlez au garde de gauche puis entrez. Prenez le miroir dans la salle de bain. Allez sur la place (repérez-vous sur la carte globale). Allez vers la droite, parlez au poulbot, puis faites les poches des vieux baroudeurs sur votre gauche, afin de récupérer les culottes bouffantes. Prenez une tomate sur l'étal et jetez-la sur le percepteur (le pilori). Prenez une autre tomate puis ramassez le ver par terre. Rendez-vous aux écuries (tout en bas sur la carte !) et prenez les céréales dans le grand sac. Direction "La Rue". Rendez-vous maintenant au magasin de jouets : prenez un jouet sur le tas et un bout de ficelle sur le comptoir. Utilisez alors la ficelle sur le ver de l'inventaire ! Rejoignez "l'Allée".

Prenez maintenant le miroir dans l'inventaire. Avancez jusqu'à la dalle au premier plan, et faites-vous éjecter. Une fois sur le toit, montez sur la tour puis avancez à l'extrémité de l'étendard. Placez-y le miroir, puis en le faisant pivoter, réveillez le dragon. Allez vers la gauche et prenez l'échelle au premier plan, puis passez par la fenêtre ouverte. Au niveau du sol, évitez la dalle et rendez vous chez l'Alchimiste. Afin d'approcher la boîte, mettez des céréales dans le flacon. Regardez la boîte, appuyez sur le déclencheur, quittez la vue rapprochée de l'appareil photo, puis essayez de prendre le diablotin. Suivez-le dans la rue. Utilisez le ver avec le trou de souris, puis mettez le diablotin dans l'inventaire. Retournez à la "Place". Allez en consultation chez le dingue. Parlez au troll près de vous, sortez puis entrez de nouveau. Prenez le filet à papillon près de la place vacante. Revenez à l'Université. Passez par le chemin derrière le bâtiment. Placez l'échelle devant la fenêtre et attrapez une crêpe en vol à l'aide de votre superbe filet à papillons, puis allez dans la cuisine maintenant désertée afin d'y récupérer la poêle à frire. Retournez à la Rue, entrez chez le coiffeur. Inspectez le bigoudi, parlez à la femme puis au coiffeur. Lorsque ce dernier est perdu dans ses pensées, utilisez le pickpocket machin chose sur la poche du coiffeur. Retournez voir l'Archichancelier, donnez-lui le bigoudi, la poêle à frire, l'haleine de dragon (le miroir), le diablotin et le bourdon. Une fois dans le mode "carte", déplacez Rincevent à la périphérie de la ville au sud-ouest. Lorsqu'il trouve de l'or, le jeu repasse en mode "normal".

Acte 2

Retournez à la grange prendre le tournevis à côté du dragon. Allez à l'auberge prendre le drap. Dans la pièce adjacente, prenez le bain moussant. Rendez-vous au "Tambour crevé" et parlez au barman. Mettez la chope dans l'inventaire puis prenez les allumettes. Parlez au trouillard. Retournez au magasin de jouets (Rue) et prenez un nouveau jouet sur le tas. Revenez à l'Université et prenez une poubelle dans le chemin. Dans le cabinet, utilisez les allumettes sur la "forme". Prenez le paquet sur une étagère. Allez à la bibliothèque, donnez au gars louche (tout à droite de l'écran) tout l'or de l'inventaire contre une banane en or. Donnez la banane au singe et parlez-lui de l'espace-L (icône E dans le menu de dialogue). Entrez dans l'espace-L. Placez-vous devant l'étagère au premier plan. Après le passage du voleur, actionnez le même livre que lui et entrez dans le passage secret de l'étagère. Allez au Parc. Arrêtez le ronflement de l'ivrogne à l'aide de la grenouille. Attrapez le papillon grâce au filet. Allez devant la boutique du Troll dans la Rue. Prenez le pot et utilisez le papillon sur le lampadaire. Rendez-vous à l'auberge, entrez dans la chambre, déguisez-vous en fantôme avec le drap et passez devant le dormeur. Parlez-lui puis fouillez le coffret à bijoux. Allez au Tambour crevé, regardez la photo derrière le petit gars, retournez son verre pendant qu'il est distrait. Utilisez ensuite l'échelle sur l'enseigne afin de récupérer une baguette de tambour. Revenez par le trou dans la bibliothèque, puis dans le présent, à travers l'Espace-L. Utilisez la baguette de tambour sur le gong de la salle à manger. Allez à la cuisine prendre la farine et la banane. Sortez de l'Université, prenez le sac de pruneaux sur le banc à côté du bassin. Allez à la Rue. Dans l'allée, prenez la robe. Retournez au Tambour crevé et parlez au trouillard du marteau. Regardez les bouteilles derrière le barman, parlez-lui et prenez le verre sur le comptoir, après l'avoir vidé de son contenu. Retournez dans le passé grâce à l'Espace-L. Rendez vous à la cachette du voleur (regardez-le s'y rendre). Tordez la gouttière audessus du tonneau, cachez-vous derrière la palissade et utilisez le verre sur la gouttière la plus proche lorsque le voleur se présente à la porte. Enfilez alors la robe du voleur. Après la scène de l'incantation, il faut récupérer six objets. Retournez voir en fantôme le trouillard à l'auberge et fouillez à nouveau le coffret (laisser-passer). Revenez

ORLD









DISCWORLD

dans le présent et rendez vous à la Porte de la Ville. Montrez le laisser-passer à un garde. Prenez un baril dans les cageots. Sortez de la ville et allez au Bois. Utilisez le puits. Utilisez le tournevis sur la manivelle. Allez au Passe. Avancez au premier plan et ramassez la plume et l'œuf. Allez à la Forêt sombre. Allez le plus à droite possible. Entrez dans la maison et utilisez le pot sur le chaudron. Revenez en ville et allez voir le poissonnier dans la rue. Ligotez la pieuvre avec la ficelle et mettez-la dans la boîte des toilettes juste à côté, ainsi que le pot rempli. Placez un pruneau dans le caviar sur l'étalage. Retournez aux toilettes et prendez le ceinturon. Sortez de la ville et allez au rebord du monde (horizon au milieu de l'écran). Secouez le cocotier puis repêchez la noix de coco avec le filet. N'oubliez pas non plus de prendre la lampe. Percez la noix de coco avec le tournevis. Revenez en ville. Allez sur la Place, entrez dans la salle d'attente, parlez au Troll, attendez un peu... et enfin vous serez invité à monter voir le psychiatre ! Vous récupérez alors deux planches de Rorschach. Parlez au poulbot puis rendez vous au Palais. Montrez une des images de Rorschach au garde de droite, puis entrez. Videz la poubelle sur le fou et suivez-le dans la salle de bain. Utilisez le bain moussant sur le bain avant de récupérer la coiffe. Parlez au paysan avant de quitter la salle du trône. Faites un saut dans l'Espace-L. Lisez le graffiti sur la porte des toilettes (côté intérieur) dans l'allée de la Rue. Rendez-vous aux ombres, visitez le décor jusqu'à la maison. Parlez aux dames des affections négociables (dont la Grande Sally). Envoyez ensuite à Sally l'œuf, la noix de coco et la farine. Retournez dans l'espace-L, et donnez au poulbot de la Place les culottes bouffantes de la Grande Sally (on obtient un soutien-gorge). Retournez aux Ombres, parlez au maçon, utilisez avec lui la compétence poignée de main (truelle). Mettez la poupée Père Noël dans l'inventaire personnel de Rincevent. Montez sur le toit de l'Alchimiste dans l'Allée. Bouchez la cheminée avec la poupée. Revenez sur le plancher des vaches, entrez chez l'Alchimiste, mettez le baril dans la cheminée puis accrochez-y une ficelle. Sortez et allumez la mèche dépassant de la canalisation sur la droite (brosse). Parlez à la fille dans la salle d'attente du psy (notice). Parlez au planeur (icône sourire) pour avoir le beignet. Attendez l'égoutier dans la ruelle et donnez-lui le beignet. Allez aux Ombres, utilisez l'échelle sur le soutien-gorge puis le tout sur le taudis (sur la droite avant la montée vers la maison de passe). Entrez, chatouillez les pieds du voleur avec la plume, prenez la clé, le bonnet et le ceinturon et sortez. Reprenez l'échelle puis allez voir le coiffeur (Rue). Donnez-lui la notice puis utilisez l'appareil (dent). Allez à la grange. Donnez la dent au Dragon, ainsi que la brosse, la truelle, la clé, le bonnet et le ceinturon. Revenez sur la place, questionnez la sorcière pour avoir le tapis, parlez-lui ensuite ironiquement et prenez le livre de recettes sur l'étalage lorsqu'elle attend le baiser. Allez dans l'espace-L, prenez le livre sur le dragon





dans les étagères, échangez alors sa couverture avec celle du livre de recettes et placez ce dernier dans l'emplacement vide. Cachez-vous derrière l'étalage du premier plan. Scène.



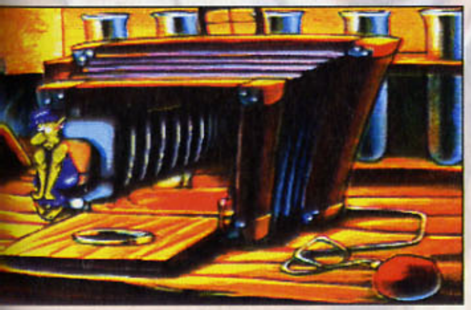
Acte 3

Parlez à l'Alchimiste puis prenez la boîte lorsqu'il se sauve. Utilisez le heurtoir de la porte de la Cachette (Tarte). Allez aux écuries. Lisez la rasade (le grand sac n'est plus devant) et plus particulièrement la plaque de droite. Rendez-vous au Sanctuaire du Dragon. Ouvrez le portail, avancez jusqu'à la maison, frappez à la porte, parlez à Lady Ramkin, contournez la maison par le chemin, prenez la laisse puis le clou sur laquelle reposait ladite laisse. Revenez à l'avant de la maison, frappez de nouveau à la porte, et retournez en arrière lorsque Lady Ramkin ouvre. Retournez à l'arrière prendre le nœud de ruban. Allez au Tambour crevé, parlez au barman, regardez la



bouteille verte puis reparlez au barman. Prenez le verre (ver). Parlez au planteur de la Place (sac en papier). Fouillez le sac (sangsues). Au Palais, utilisez le sac sur le garde de droite. Allez aux basse Fosses situées au fond du Palais. Utilisez le ver sur le trou jouxtant les cellules, récupérez le rat et fouillez-le (c'est en fait un Diablotin !). Fouillez le squelette (os). Sortez de la ville, allez à la maison de la Forêt sombre. Regardez la potion rose, parlez-en à Nanny Ogg puis mangez de la tarte à la crème. Essayez de prendre de la laine sur le sol, arrangez le mouton avec la rosette, mettez le diablotin dans le diablomatique puis prenez une photo de l'animal. Prenez le maillet à côté du tas de bois, avant d'aller dans le taudis aux Ombres. Prenez le couteau dans le sac. Allez chez le poissonnier et prenez la photo de la pieuvre sur le mur dans la boutique. Au Tambour crevé, utilisez la photo de la pieuvre sur la photo du mouton. Plantez le clou dans la poutre, à côté du fanfaron, accrochez-y la photo, parlez au fanfaron, videz la potion dans l'une des chopes avant de les proposer au fanfaron. Allez à la Gorge (hors de la Ville). Placez le tapis sur le pont, entrez dans la grotte, utilisez la laisse sur le coffre, prenez le foulard et utilisez-le sur Rincevent. Utilisez la bourse afin de ramasser du sable sur la droite du socle. Échangez alors la bourse lestée contre l'œil d'Offler. Allez au bois, utilisez la manivelle sur le puits, puis le pot sur le seau. Reprenez la manivelle avec le tournevis. Allez dans la salle de bain de l'Auberge et prenez-y le savon. Utilisez ce dernier sur le pot. Entrez au Palais en utilisant les sangsues sur le garde de gauche. Prenez la brosse dans le bain en l'utilisant sur le pot d'eau savonneuse. Allez aux écuries, nettoyez la rasade avec la brosse, puis lisez la plaque d'immatriculation. Prenez chez le coiffeur les ciseaux et le petit livre. Sur la Place, prenez un œuf sur l'étalage puis







ramassez le serpent après l'animation. Dans l'Allée, donnez à Rincevent le couteau avant de l'envoyer sur les toits (la dalle ressort). Coupez le lien de l'échelle sur la gauche avec le couteau, avant de redescendre par la fenêtre au fond de l'écran. Parlez deux fois à l'assassin avant de revenir sur la Place. Coupez la queue de l'âne avec les ciseaux. Au magasin de jouets, prenez un dinosaure sur le tas et enduisez l'os de colle (pot sur le comptoir). Donnez l'os au chien de l'Auberge, regardez le tatouage du marin puis parlez à ce dernier. Parlez à l'aubergiste et de nouveau au marin (sifflet). Allez à la Place, parlez à l'Amazone (toutes les options possibles de dialogues), entrez dans la salle d'attente, parlez à la fille et présentez-lui le carnet de rendez-vous. Allez derrière l'Université (chemin) afin de ramasser un sac d'engrais. Utilisez l'amidon puis l'engrais sur le serpent. Allez prendre le chapeau chez l'Archichancelier avant d'échanger le bourdon de Windle Poons contre le serpent (salle à manger). Rallongez le filet à papillon avec le manche à balai, puis allez au rebord du monde (en deux fois). Utilisez le sifflet sur Rincevent, cliquez sur le feu d'artifice dans l'inventaire (afin de détacher un pétard). Utilisez le pétard sur les allumettes puis lancez-le sur le perroquet. Ramassez Jacquot avec le filet. Allez à l'auberge et rendez Jacquot au marin. Revenez au Rebord du monde, inspectez le chapeau (animation) avant de le placer sur la fourchette (ancien emplacement de la lampe). Descendez le long de la chaîne de mouchoirs, approchez-vous de la lueur sur la carapace d'A' Tuin (sifflet). Remontez par la chaîne de mouchoirs, puis rapportez le sifflet au marin. Si le coiffeur est dans son salon, parlez-lui puis allez au puits dans le Bois. Sinon, allez directement au puits. Donnez le carnet de rendez-vous au coiffeur. Coupez avec le couteau la ceinture de caoutchouc dans la ruelle de l'Allée. Prenez le livre de magie dans une étagère (en bas à droite) de la bibliothèque de l'Université. Si ce n'est pas déjà fait, prenez la spatule dans la cuisine. Au Palais, utilisez la manivelle sur le chevalet de torture de Chucky, dans les basses fosses. Prenez l'épée. Renseignez-vous sur le nain forgeron auprès d'un garde de la porte de la ville (icône de l'épée dans la boîte de dialogues). Sortez de la ville et allez à la Mine. Parlez au nain forgeron avant d'aller vers la gauche et montrez l'épée au second nain. Allez au Tambour crevé et renseignez-vous sur le vin auprès du barman. Allez à l'auberge et entrez dans la chambre. Essayez de dévisser la porte d'entrée, examinez-la puis parlez avec ce qui doit se trouver derrière la porte (toutes les options de dialogue). Dévissez la porte pour de bon et reparlez au Croquemitaine des renards (nuage). Après l'animation, allez au sous-sol du Tambour crevé par la Trappe. Regardez les tonneaux et remplissez la chope avec le vin adéquat (vin de sureau). Retournez à la Mine, donnez le vin puis l'épée au Nain de gauche. Parlez avec le coiffeur (de retour au magasin) au sujet du tatouage. Allez voir son fils sur la Place (le Poulbot) et parlez-lui. Mettez la ceinture de caoutchouc dans l'inventaire, montez sur la Tour (accès toujours par la dalle de l'Allée), puis utilisez la ceinture caoutchouc sur l'extrémité du porte-drapeau (décalcomanie). Redescendez...

Acte 4

Revenez sur la Place après l'animation, prenez la clé sur Lady Ramkin puis allez au Sanctuaire du dragon. Ouvrez la porte de la cage (accessible par le chemin) avec la clé et prenez Mambo (M16). Revenez à la Place. Utilisez un pétard allumé sur le M16. Quittez la place puis revenez-y. Lancez la tarte à la crème à la tête du dragon, qui se révèle sous son vrai jour...

Par Kendy

Des astuces new look ce mois-ci pour des tips comme vous n'en verrez nulle part ailleurs. Joypad vous offre aujourd'hui une soluce complète et des dizaines de trucs. Rendez-vous le mois prochain pour d'autres surprises !

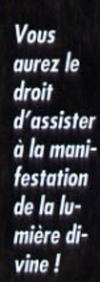
PANZER DRAGOON
SATURN



Attention, tous les codes doivent être effectués à cet écran-titre et non à l'écran-titre précédent !

VOIR LA DÉMO DE FIN

Il existe deux démos de fin, selon le niveau de difficulté choisi avant de jouer. Pour voir la démo de fin en "Normal", faire la manipulation suivante : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche. Pour voir la seconde démo fin du jeu en mode "Hard", faites Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite. De plus, un code vous sera donné pour obtenir le scénique mode.



Vous aurez le droit d'assister à la manifestation de la lumière divine !





En prime, vous vous rincerez l'œil avec ce dessin de Mœbius notre dieu à tous !

La fin du mode Hard vous dévoilera un code pour obtenir le scénique mode.



JOUER DANS L'ÉPISODE ZÉRO

Au même écran-titre, faites la manip' suivante : Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche-Droite trois fois, et appuyez sur le bouton L puis le bouton R.

EPISODE 0

Vous aurez le droit d'assister à la manifestation de la lumière divine !



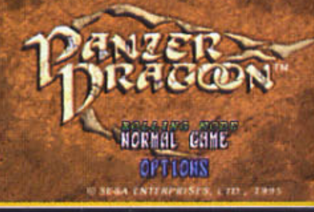
L'épisode est plutôt désert.

LE ROLLING MODE

Le rolling mode vous permettra d'effectuer des rotations de 360° sur vous-même. Encore sur l'écran-titre, faites sur le paddle un mouvement de 360° trois fois dans le sens des aiguilles d'une montre ; si vous réussissez, "Rolling mode" apparaîtra au bas de l'écran.



En appuyant deux fois vers la diagonale de votre paddle, le dragon pourra désormais effectuer des loopings genre After Burner !



Si la manip' réussit, "Rolling mode" apparaîtra à l'écran.

ACCÉDER À UN ARMEMENT FLAMBANT NEUF

Toujours sur l'écran-titre, effectuez la manip' suivante : Haut, X, Droite, Y, Bas, Z, Gauche, Y, Haut, X. Si vous êtes agile de vos doigts, vous entendrez un petit cri qui vous confirmera votre génie. Maintenant, pour valider les armes que vous désirez, il suffira de maintenir les boutons suivants jusqu'à ce que le stage commence :

Arme 1 : Start et Y (arme rose)
Arme 2 : Start et Z (arme verte)
Arme 3 : Start et B (lock rose)
Arme 4 : Start et C (lock bleu)

Vous pourrez aussi cumuler les armes en appuyant simultanément sur Y, Z, B, C et Start.







Sélectionnez la langue allemande.



Lancez le jeu.



VOLER SANS DRAGON

Il faut vous mettre tout d'abord en mode langage "Deutsch" ; ensuite, lancez le jeu et faites la manip' suivante à l'écran-titre d'option et de niveau de difficulté : Haut, X, Droite, X, Bas, X, Gauche, X, Haut, Y, Z. Commencez la partie, et à votre grande surprise, le jeu se sera transformé en un Space Harrier !

POUR ETRE INVINCIBLE

Au second écran-titre, faites L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Toujours au même écran-titre, faites la manip' et commencez une partie, vous dirigerez alors le cavalier zeuhl !

KILLER INSTINCT
SUPER NINTENDO

POUR JOUER EN MODE TURBO

Contre l'ordinateur, choisissez votre personnage et validez en pressant simultanément les boutons L, R, X, Y, B, A tout en tripotant dans tous les sens la croix de direction. Si vous réussissez la manipulation, vous entendrez un bruit de coup de poing avant que l'ordinateur ne scande "Fight-on !"



C'est à cet écran qu'il faut faire la manip'.



Un bruit se fera entendre à cet écran si vous réussissez la manip'.

POUR JOUER EN MODE TURBO À DEUX JOUEURS

En mode "2 Players", il suffit de faire la même manipulation avec les deux paddles cette fois-ci.

POUR JOUER AVEC EYEDOL

Dans l'écran de sélection des personnages, prenez Cinder, puis après avoir validé le personnage avec l'un des boutons du paddle, maintenez la direction vers la droite et pressez les boutons suivants : L, R, X, B, Y, A. Lorsque le round commencera, vous aurez le plaisir de jouer avec le boss lui-même.



POUR JOUER DANS UN STAGE INÉDIT

En mode "deux joueurs", choisissez vos personnages puis validez-les en pressant sur les boutons B et Bas simultanément. Attention à ce stage, le premier qui tombe fait une chute genre "Bip Bip et le Coyote".



BUG
SATURN

POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX

À l'écran "Start Game"/"Option" faites B, A, B, Y, Bas, Droite, A, L, Bas. Puis commencez une nouvelle partie, vous pourrez choisir votre niveau en appuyant sur Haut et L.



LA LÉGENDE DE THOR
MEGADRIVE



C'est à cet écran qu'il faut faire la manip'.

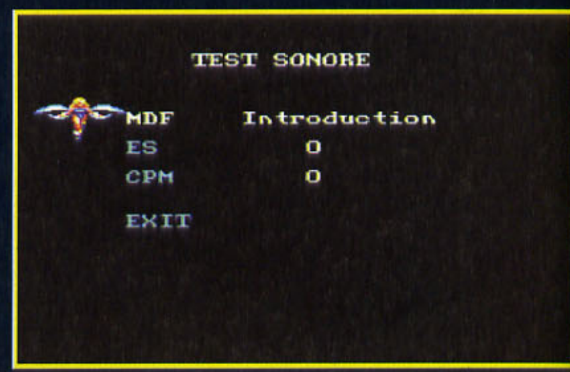


Vous entendrez un sifflement si vous réussissez.

POUR RECOMMENCER LE JEU AVEC VOTRE PERSONNAGE LE PLUS PUISSANT
Sur la page de présentation, maintenez le bouton B enfoncé puis pressez sur Start.
Un nouvel écran apparaîtra et vous offrira la possibilité de jouer avec votre meilleur personnage.

POUR ACCÉDER AU "SOUND TEST"
Sur l'écran de sélection des parties, allez sur un livre sans personnage puis faites B+Start.





VIRTUA FIGHTER
SATURN

JOUER AVEC DURAL
Il faut tout d'abord terminer le jeu. Pour faciliter votre tâche, mettez vous en mode "Very Easy" et en un round. Dès que vous aurez terminé le jeu, vous pourrez faire, à l'écran de sélection des personnages : Bas, Haut, Droite, A+Gauche pour jouer avec Dural.



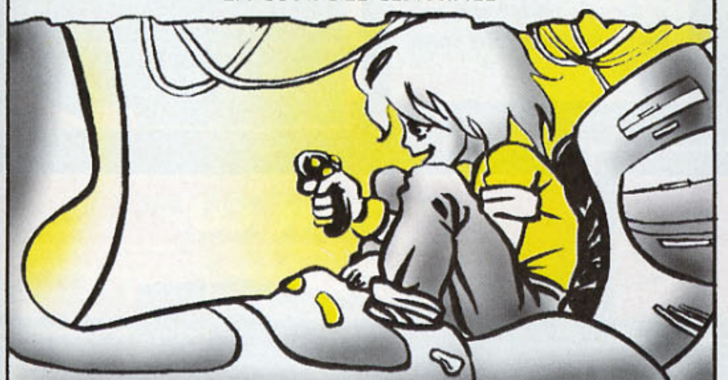


POUR FAIRE APPARAITRE DE NOUVEAUX PARAMETRES
Sur l'écran-titre, pressez sur la croix de direction vers le haut douze fois, ensuite allez dans l'écran des options. Maintenez la croix de direction vers le bas, et le curseur descendra tout en bas de l'écran. Appuyez alors sur un des boutons du paddle pour faire apparaître de nouvelles options qui vous permettront de choisir le format du ring ou de sélectionner votre décor.

EARTHWORM JIM
MEGA CD

CLES CODES DES NIVEAUX


DOCK GAMES PRESENTE :
DOC-KID
DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.
AN 2050 LA STATION ORBITALE DOCK GAMES RÈGNE SUR LE MONDE DU JEU VIDÉO.
"AVIS À TOUS LES UTILISATEURS DU RÉSEAU, C'EST LA STATION DOCK GAMES QUI VOUS PARLE...

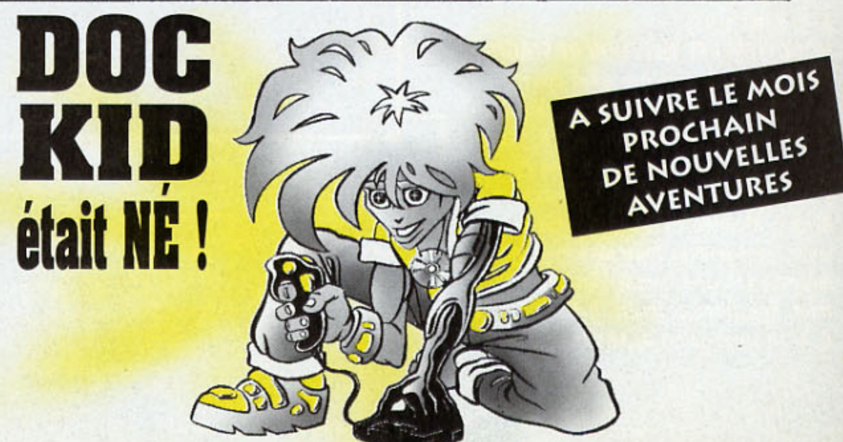

...VEUILLEZ VOUS DÉCONNECTER IMMÉDIATEMENT DU RÉSEAU DOCK GAMES. NOUS DEVONS EFFECTUER UNE OPÉRATION DE MAINTENANCE TRÈS DANGEREUSE SUR LA CONSOLE CENTRALE


TU RÊVE OU QUOI! JE SUIS EN TRAIN D'EXPLOSER LE RECORD !


ATTENTION, ATTENTION, DÉCONNECTEZ-VOUS DE TOUTE URGENCE, DANGER...
PUT.......! CE JEU EST MORTEL J'T'ASSURE...


MALGRÉ LES AVERTISSEMENTS DE LA STATION ORBITALE DOCK GAMES, JEAN-JEAN PLAYER KID ACHARNÉ, RESTE CONNECTÉ AU RÉSEAU ET D'UN SEUL COUP, IL SE PREND EN PLEINE TRONCHE UN COURT-JUS D'ENFER. PLUS DE 1024 BITS ! C'EST LE DÉLIRE.


C'EST TROP TARD, JEAN-JEAN VIENT DE FUSIONNER AVEC LE RÉSEAU. LA TRANSFORMATION EST GÉANTE. SON CERVEAU VIENT D'INGURGITER TOUS LES CODES DE TOUS LES JEUX DE LA GALAXIE...
WHAOU ! MA MÈRE, ELLE VA ME TUER.


DOC KID était NÉ !
A SUIVRE LE MOIS PROCHAIN DE NOUVELLES AVENTURES

THEME PARK
SUPER NINTENDO

POUR OBTENIR UN PEU PLUS DE 800 $
Entrez comme surnom : AAA, puis pour le nom du parc : BBDBBBLOYLFBB





PAC IN TIME
SUPER NINTENDO

CHOISIR LES NIVEAUX
Dans l'écran des passwords, entrez le code : LVDYK. Allez ensuite à l'écran-titre et maintenez appuyés les boutons L, R, et Gauche. Pressez sur Start pour valider.







SONIC 3
MEGADRIVE

CHOISIR SON STAGE

Après la petite voix d'intro du logo Sega, faites rapidement Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut. Sonic va alors apparaître, et un son va se faire entendre. À la page de présentation, faites Bas pour dévoiler le "Sound Test". Ensuite, pressez sur Start pour entrer dans ce nouvel écran qui vous permettra de choisir votre stage.

ASTAL
SATURN

ETRE INVINCIBLE
Pendant le jeu, faites pause en pressant le bouton Start, ensuite faites Haut, Y, Gauche, A, Bas, B, Droite, C.
Pour recharger la barre d'énergie
Pendant le jeu, faites pause puis Bas, R, Haut, L, X, A, Y, B, Z, C, Droite et Gauche.



MODE "QUICK DEATH"

Encore durant le jeu, faites pause puis L, A, R, C, B.
MODE SECRET ET SÉLECTION DE STAGES
Avec la seconde manette, allez dans l'écran des options et faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, L, R, Start. Si vous réussissez la manip', vous verrez s'inscrire en haut de l'écran "Secret Mode". Maintenant que vous êtes dans ce mode, vous pouvez faire avec la première manette à l'écran "Game Start/Option" : Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R, A, Y, C, Z, B, X. Le stage select apparaîtra dès lors.



TIME COP
SUPER NINTENDO





CHOISIR SON NIVEAU ET SA MUSIQUE
À l'écran-titre faites A, B, X, Y, A, B, X, Y. Si vous réussissez la manip', vous entendrez un son qui vous garantira votre agilité !

NOUVEAUX MAGASINS
13006 MARSEILLE -37, Av. Cantini
60100 CREIL - 67, Quai d'Amont
44000 NANTES - 9, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES REIMS - TROYES - BASTIA - MONTPELLIER - NARBONNE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un CD de demo et un pad
2099,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha





livrée avec "DAYTONA et un pad"
2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu
2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

Jeux d'occasion Méga Drive à partir de 39,00 Frs et Super Nintendo à partir de 59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - **14 CAEN** - Tél: 31 38 88 66
- **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30
- **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90
- **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **29 BREST** - Tél: 98 46 59 10 - **29 QUIMPER** - Tél: 98 95 12 48 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19
- **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **35 RENNES** - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25
- **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79 - **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
- **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14 - **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33
- **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **60 CREIL** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81
- **69 LYON** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50 - **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71
- **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16** - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33
- **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18
- **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-....: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

SHINOBI X

SUPER NINTENDO



Cette fois-ci, vous ne pouvez vous faire toucher qu'une seule fois, d'ailleurs matez la barre d'énergie

POUR AVOIR 99 VIES
À l'écran "Game Start" faites A, Z, B, Y, C, X et Start.
POUR ETRE EN EXPERT MODE
À l'écran "Game Start", faites A, B, C, B, A, et Start.
POUR OBTENIR 999 SHURIKENS
À l'écran des options, allez sur l'option des shurikens en prenant soin de vous mettre en "0", puis maintenez les boutons L et R, ensuite faites C, A, B.
POUR AVOIR TOUTES LES DÉMOS
Pendant la première intro du jeu, faites C, X, B, Y, A, Z, Start. Ensuite, il suffira de presser sur le bouton Start pour pouvoir regarder les autres démos.







TORTUES NINJA

GAME BOY

NIVEAU BONUS
Lorsque "Push Start" apparaît à l'écran, pressez le bouton Start, et un écran de sélection se dévoilera. Appuyez sur les boutons A et B simultanément, un "?" apparaîtra alors sur le menu. Sélectionnez-le et pressez encore sur le bouton Start, vous pourrez désormais accéder aux trois bonus stage.

LEGENDE DE ZELDA

GAME BOY

NOUVELLE ARME
Si vous possédez un arc et des bombes, choisissez ces deux options. Il suffira alors d'appuyer sur A et B simultanément pour pouvoir décocher des flèches explosives.

POUR SE FAIRE AGRESSER PAR DES POULES
Frappez très longtemps une poule du village, une meute de poules rappliquera alors à la rescousse et vous fera la peau !

AVOIR LES OBJETS DES MAGASINS SANS PAYER
Il suffit alors de voler les objets. Le but de la manœuvre est de sortir de la pièce avec l'objet choisi sans que le marchand ne se tourne vers vous. Il faudra alors le désorienter en tournant autour de lui et passer le seuil de la porte lorsqu'il ne sera pas face à vous !

MORTAL KOMBAT 3

PLAYSTATION

Nous allons vous donner des codes à entrer lors des versus mode. Je vais tout d'abord vous expliquer le principe des kombat-codes. En mode "deux joueurs", six cases apparaissent pendant le chargement de la console. Il faut alors vous doter de deux manettes. En effet, la première manette influe sur les trois première cases, et la seconde manette influe sur les trois dernières cases. Le premier chiffre du code représente le bouton Carré, le deuxième chiffre représente le bouton Triangle, le troisième chiffre représente le bouton Rond. Le quatrième chiffre représente le bouton Carré de la seconde manette, le cinquième chiffre représente le bouton Triangle de la seconde manette, le sixième chiffre représente le bouton Rond de la seconde manette. Les chiffres des codes représentent les nombres de fois qu'il faudra appuyer sur les boutons pour valider un code. Par exemple, pour le code 987 123, il faudra appuyer (lors du chargement de la console en mode versus) 9 fois sur Carré, 8 fois sur Triangle, 7 fois sur Rond. Sur la seconde manette, il faudra aussi presser 1 fois sur Carré, 2 fois sur Triangle et 3 fois sur Rond. Et le tout, avant la fin du chargement du combat qui va se livrer. C'est la raison pour laquelle pour un gain de temps, vous pourrez appuyer sur plusieurs boutons simultanément, du moment que les codes soient respectés.

LES CODES :
100 100 Pas de projection
020 020 Pas de parade
987 123 Pas de paramètre à l'écran
033 000 Moitié d'énergie pour le joueur 1
000 033 Moitié d'énergie pour le joueur 2
707 000 Quart d'énergie pour le joueur 1
000 707 Quart d'énergie pour le joueur 2
688 422 Combattre dans l'obscurité
460 460 Morphing aléatoire
985 125 Morphing, obscurité, pas de paramètre, pas de parade
466 466 Course illimitée
642 468 Galaga
282 282 Texte message
123 926 Texte message
987 666 Texte message
969 141 Combattre Montaro
769 342 Combattre Noob Saibot
033 564 COMBATTRE SHAO KAHN
205 205 Combattre Smoke

LES COUPS SECRETS DES PERSONNAGES
Légende des coups
A : Avant
AR : Arrière
H : Haut
B : Bas
C : Bouton course
G : Garde

KABAL
Fatalité 1 : B, B, AR, AV, G.
Fatalité 2 : C, G, G, G, pied fort.
Animality : Maintenir poing fort, A, A, B, A.
Friendship : C, pied faible, C,C, haut.
Babalité : C,C, pied faible.
Stage : G, G, pied fort.



CYRAX
Fatalité 1 : B, B, H, B, poing fort.
Fatalité 2 : Près de l'adversaire, B, B, H, A, poing fort.
Animality : H, H, B, B.
Friendship : C, C, C, B.
Babalité : A, A, AR, poing fort.
Stage : C, G, C.



JAX
Fatalité 1 : Près de l'adversaire, maintenir la garde, H, B, A, H.
Fatalité 2 : Loin de l'adversaire, C, G, C, C, pied faible. Animality : Près de l'adversaire, maintenir poing faible, A, A, B, A. Friendship : Pied faible, C,C, pied faible. Babalité : B, B, B, pied faible. Stage : B, A, B, poing faible.



SUB ZERO
Fatalité 1 : Près de l'adversaire, G, G, C, G, C.
Fatalité 2 : AR, AR, B, AR, C.
Animality : Près de l'adversaire, A, H, H.
Friendship : Pied faible, C, C, H.
Babalité : B, AR, AR, pied fort.
Stage : AR, B, A, A, pied fort.

SONYA



Fatalité 1 : À environ la moitié de l'écran, maintenir G+C, H, H AR, B.
Fatalité 2 : AR, A, B, B, C. Animality : Près de l'adversaire, maintenir poing faible, AR, A, B, A.
Friendship : AR, A, AR, B, C.
Babalité : B, B, A, pied faible. STAGE : A, A, B, poing fort.

STRYKER
Fatalité 1 : B, A, B, A, G. Fatalité 2 : A, A, A, pied faible.
Animality : C, C, C, G. Friendship : Poing faible, C, C, poing faible. Babalité : B, A, A, AR, poing fort.
Stage : A, H, H, pied fort.

LIU KANG



Fatalité 1 : A, A, B, B, pied faible.
Fatalité 2 : H, B, H, H, G+C.
Animality : B, B, H.
Friendship : C, C, C, B+C
Babalité : B, B, B, pied fort.
Stage : C, G, G, pied faible.

SEKTOR



Fatalité 1 : Poing faible, C, C, G.
Fatalité 2 : Au milieu de l'écran, A, A, A, AR, G.
Animality : Près de l'adversaire, C, C, C, B.
Friendship : Au milieu de l'écran, C, C, C, B.
Babalité : AR, B, B, B, pied fort.
Stage : C, C, C, B.

SHANG TSUNG
Fatalité 1 : Près de l'adversaire, maintenir poing faible, B, A, A, B.
Fatalité 2 : Près de l'adversaire, maintenir poing faible, C, C, C.
Animality : Maintenir poing fort, C, G, C, G.
Friendship : Pied faible, C, C, B.
Babalité : C, C, C, poing faible. Stage : H, H, AR, poing faible.

SINDEL



Fatalité 1 : C, C, G, C, G.
Fatalité 2 : Près de l'adversaire, C, G, G, R, +G.
Animality : A, A, H, poing fort.
Friendship : C, C, C, C, C, H.
Babalité : C, C, C, H.
Stage : B, B, B, poing faible.

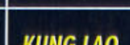
NIGHTWOLF
Fatalité 1 : Près d'un adversaire, H, H, AR, A, G.
Fatalité 2 : AR, AR, B, poing fort.
Animality : Près de l'adversaire, A, A, B, B.
Friendship : C, C, C, B. Babalité : A, AR, A, AR, poing faible.
Stage : C, C, G.

SHEEVA
Fatalité 1 : Près de l'adversaire, maintenir pied fort, AR, A, A.
Fatalité 2 : Près de l'adversaire, A, B, B, A, poing faible.
Animality : Près de l'adversaire, C, G, G, G, G. Friendship : A, A, B, A, pause d'une demi seconde, poing fort.
Babalité : B, B, B, AR, pied fort.
Stage : B, A, B, A, poing faible.



KANO
Fatalité 1 : Près de l'adversaire, maintenir poing faible, A, B, B, A.
Fatalité 2 : Poing faible, G, G, pied fort.
Animality : Près de l'adversaire, maintenir poing fort, G, G, G.
Friendship : Pied faible, C, C, pied fort.
Babalité : A, A, B, B, pied faible.
Stage : H, H, AR, pied faible.

SMOKE

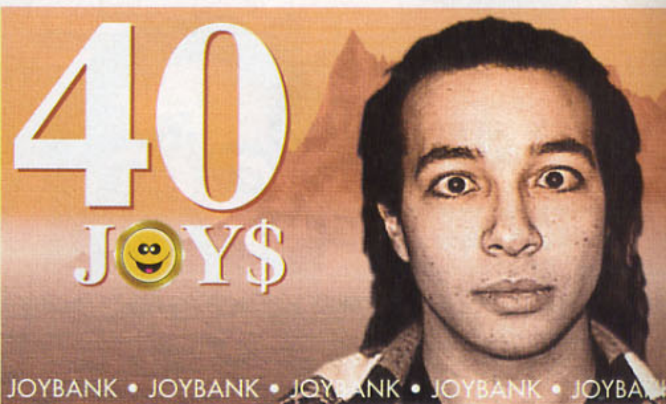


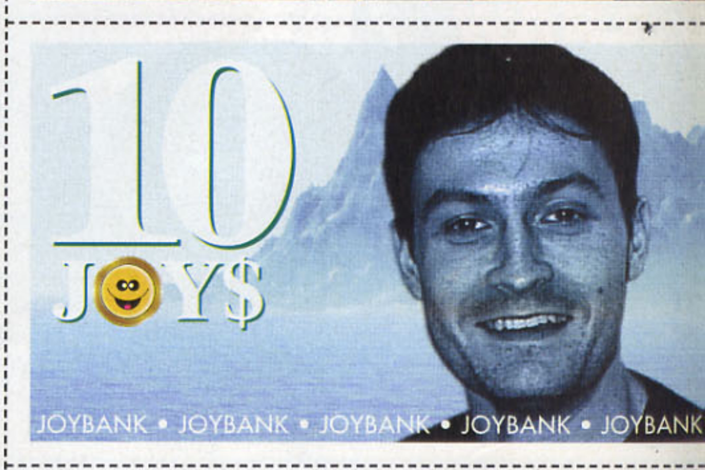
Fatalité 1 : H, H, A, B.
Fatalité 2 : Maintenir C+G, B, B, A, H. Animality : B, A, A, G.
Friendship : C, C, C, pied faible.
Babalité : B, B, AR, AR, pied fort.
Stage : A, A, B, pied faible.

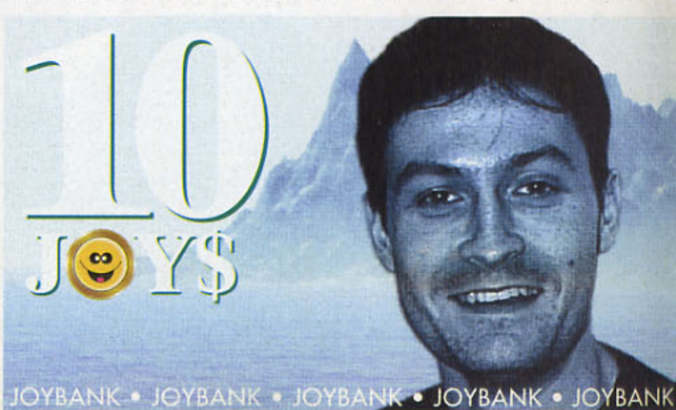
KUNG LAO
Fatalité 1 : C, G, C, G, B.
Fatalité 2 : A, A, AR, B, poing fort.
Animality : C, C, C, C, G.
Friendship : C, poing faible, C, pied faible.
Babalité : B, A, A, poing fort.
Stage : B, B, A, A, pied faible.





















$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

JOYB

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

LOT N°3 : LE JEU MIDNIGHT RAIDERS POUR MEGA-CD - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX : 250 JOY$

Autre titre Mega-CD offert par **Sega**, Midnight Raiders. Ce jeu récent vous invite à incarner une équipes d'intervention de la CIA. De l'action à la mode Mega-CD. Avis aux amateurs.



UNE JOYBANK TRES "SEGA"

Les plus sensibles d'entre vous se sont peut-être demandé le mois dernier : "Pourquoi une Joybank Sony et pas Sega" ? Judicieuse question à laquelle nous répondons ce mois-ci en présentant une Joybank intégralement consacrée aux produits de Sega. Vous pouviez gagner une PlayStation le mois dernier ; ce mois-ci, c'est une Saturn et une collection de jeux Mega-CD ou Megadrive 32X qui vous attendent. Je rappelle brièvement aux petits nouveaux le principe de la Joybank. Pour jouer, il faut renvoyer le bulletin de participation qui se trouve sur la page ci-contre. Avec celui-ci, il vous faut envoyer le plus grand nombre de billets, les Joy$ (ci-contre) pour pouvoir remporter l'enchère. En effet, le ou les gagnants seront ceux qui auront envoyé le plus de Joy$! C'est ainsi qu'en décembre, la Joybank vous propose une Saturn pour "pas un rond" et pour une poignée de Joy$. Un bon moyen de découvrir la technologie 32 bits pour le début 96... Sachez aussi que les perdants ne récupèreront pas leurs Joy$ puisque toute mise jouée est une mise perdue. Je vous laisse rêver à la Saturn et aux jeux qui l'accompagnent, et je vous donne rendez-vous le mois prochain et l'année prochaine pour d'autres surprises. En attendant, la Joybank et toute l'équipe déléguée à cette rubrique, Laurence en tête, vous souhaitent un joyeux Noël et une excellente année 96.

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 46

LOT N°1 : LE T-SHIRT COLLECTOR DOOM / JOYPAD

Olivier Tanguy	4 056Joy$
David Lesage	3 030Joy$
Julien Ageorges	3 030Joy$
Thomas Eisinger	2 580Joy$

LOT N°2 : LE COUPE-VENT JUDGE DREDD

Mikaël Mudousset	3806Joy$
Yann Lheureux	3 403Joy$
Johann Simonet	2 830Joy$
Stéphane Constantin	2 815Joy$

LOT N°3 : LES MINUTES DE CONNEXION 36 14

David Ruffetard	1 750Joy$
Nicolas Pastaleniec	1 540Joy$
Agnès Legent	700 Joy$
Daniel Rouffart	200 Joy$

LE REGLEMENT MENSUEL

1 Tiens, revoilà le règlement. Sachez, très chers amis, que le règlement fait office de loi. C'est un peu comme Judge Dredd, mais en plus sympa.
2 Il est impératif de préciser sur votre bulletin de participation vos nom, adresse, enchères, etc. Comme on est un peu fainéant, les bulletins incomplets (songez à indiquer la ville et le code postal !) ou mal écrits - rédigés par Grouin Grouin le porc par exemple - ne seront pas pris en compte. Faut pas rêvez non plus.
3 Il faut aussi, sur ce même bulletin, indiquer la ou les mises aux enchères. Si le montant de vos JoyS ne figure pas sur le papier, ce n'est pas bon. Inutile de vouloir nous gruger, nous vérifions tout...
4 Les membres de la société ainsi que leurs familles ne peuvent pas participer à la Joybank. Sinon, on se doute pas que ça serait un peu facile.
5 Même s'il existe des anciens et des nouveaux JoyS, les deux monnaies sont entièrement compatibles. C'est toujours bon à savoir.
6 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro de février, mais les gagnants auront reçu leurs lots bien avant. Donc don't worry !

$$$

ANK

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

LOT N°1 : UNE CONSOLE DE JEUX SATURN - 1 SEUL GAGNANT MISE A PRIX 2 000 JOY$

Le rêve enfin à portée de main. Plus besoin d'économiser pendant de longues années pour remporter cette console. Reprenez votre collection complète de Joypad, contactez vos amis, procurez-vous un grand nombre de Joy$, et l'affaire est dans le sac. Dire que Sega Rally, Virtua Fighter 2 et Virtua Cop arrivent bientôt... Le début de l'année risque d'être mouvementé ! La Saturn vous est offerte par **Sega France.**



LOT N°2 LE JEU ECCO THE TIDES OF TIMES POUR MEGA CD - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX : 250 JOY$

L'un des plus grands jeux Mega-CD pour compléter votre collection. Ecco vous emmène au fond des océans pour y découvrir des mystères oubliés. Une ambiance sonore unique grâce au support CD. Un jeu offert par **Sega.**



LOT N°5 LE JEU WORLD CUP USA94 POUR MEGA-CD - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX : 250 JOY$

Les simulations de football sont à l'honneur. Procurez-vous le jeu officiel de la Coupe du Monde de Football avec World-Cup USA94. Un jeu offert par **Sega.**

LOT N°4 LE JEU TOMCAT ALLEY POUR MEGA-CD - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX : 250 JOY$

Fans de Top Gun, l'heure est enfin arrivée de faire montre de tous vos talents de pilote de chasse. Dans ce jeu très original, il vous faudra mener à bien des missions parfois bien périlleuses. 250Joy$, ce n'est vraiment rien pour vivre autant d'émotions.



LOT N°6 LE JEU STAR WARS POUR MEGA-DRIVE 32X - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX : 200 JOY$

Alors que les jeux 32X ne sont pas monnaie courante, **Sega** et la Joybank vous proposent de remporter un Star Wars d'arcade. De l'action dans un univers remis au goût du jour ces derniers temps à l'occasion d'une nouvelle édition en cassettes vidéo.



$$

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 48

(BON À DÉCOUPER ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 DECEMBRE 1995)

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

MISE À PRIX LOT N°1 : .... MISE À PRIX LOT N°2 : ....

MISE À PRIX LOT N°3 : .... MISE À PRIX LOT N°4 : ....

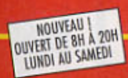
MISE À PRIX LOT N°5 : .... MISE À PRIX LOT N°6 : ....

TOTAL DES MISES : .... VOTRE CONSOLE : ....

$$

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER



NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE	VERSAILLES	VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

COMMANDEZ LE CATALOGUE DE NOËL AU 36 685 686 - MAGASINS OUVERTS LE DIMANCHE EN DÉCEMBRE

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

AME GEAR NEUVE	599
AME GEAR OCCASION	399
CTION REPLAY PRO 2	249
APTATEUR ALLUME CIGARE	99
BLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
OUSSE BANANE	59
OUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ADDIN	299
RENA	299
STERIX GREAT RESCUE	249
ATMAN ET ROBIN	299
ATMAN FOREVER	299
R. ROBOTNIK	299
RAGON - BRUCE LEE	269
1 CHAMPIONSHIP	149
ATAL FURY SPECIAL	299
IFA 96	299
ARFIELD	299
UGE DREDD	299
AWASAKI BIKES	199
ICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
ICROMACHINES 2	269
ORTAL KOMBAT 3	299
BA JAM JAP	99
BA JAM TOURNAMENT EDITION	199
HL 96	299
ETE SAMPRAS TENNIS	269
OWER DRIVE	249
OWER RANGERS 2	299
RIMAL RAGE	269
OI LION (LE)	299
CHTROUMPFS (LES)	299
ONIC DRIFT RACING	299
ONIC LABYRINTH	299
TARGATE	149
TREETS OF RAGE 2	269
UPER RETURN OF THE JEDI	299
AILS ADVENTURES	299
AZMANIA 2	149
RUE LIES	149
R TROOPERS	299
IZARD PINBALL	199
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
LADDIN	199
ONALD DUCK	139
CCO THE DOLPHIN	199
ICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILL	139
BA JAM	169
LYMPIC GOLD	149
RINCE OF PERSIA	139
OAD RASH	99
TREETS OF RAGE	139
AZSPIN	139
ERMINATOR	79
JEUX 32X NEUFS	
DAPTATEUR 32X NEUF	799
DAPTATEUR 32X OCCASION	549
IFA 96	469
OLIBRI	449
IGHT TRAP (32X-CD)	399
HELLSHOCK	TEL
OULSTAR X	TEL
IRTUA FIGHTER	449

MEGA-CD NEUF	799
MEGA-CD OCCASION	549
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BC RACERS	399
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON EXPLORER	249
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	299
EYE OF THE BEHOLDER	449
FARENHEIT (VO)	349
FATAL FURY SPECIAL	399
FORMULA ONE	449
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
LORDS OF THUNDER	299
MICKEY MANIA	149
NBA JAM	199
NHLPA HOKEY 94	149
NIGHT TRAP VF	499
PITFALL	149
POWER RANGERS	399
SAMOURAI SHODOWN	349
SHINING FORCE	449
SOULSTAR	199
THEME PARK	299
SCHTROUMPFS (LES)	299
SOLEIL	449
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + 6 POGS	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	199
STREET FIGHTER 2	199
STREET RACER	399
THEME PARK	449
TOTAL FOOTBALL	349
VECTORMAN	399
VIRTUA RACING	399
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
ZOOP	249

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	89
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ASTERIX - LE POUVOIR DES DIEUX	399
BATMAN & ROBIN	449
BATMAN FOREVER	399
COMIX ZONE	429
DEMOLITION MAN (VF)	299
DONALD DUCK A HAWAI	449
DRAGON - BRUCE LEE	149
EARTHWORM JIM 2	449
FIFA SOCCER 96	399
GARFIELD	449
INDIANA JONES	TEL
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
KAWASAKI SUP. BIKES	299
LEGENDE DE THOR	449
LIGHT CRUSADER (VF)	449
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MARSUPILAMI	449
MEGAGAMES 1 OU 2	199
MEGAMAN THE WILY WARS	369
MICRO MACHINES 96 + KIT	399
MORTAL KOMBAT 2	299
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM T.EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL HOCKEY 96	399
OOZE (THE)	299
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
POWER DRIVE	349
POWER RANGERS 2	449
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
ROI LION (LE)	399
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
COOL SPOT	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DESERT STRIKE	275
DRAGON'S FURY	275
DUNE 2 - BATTLE OF ARAKIS	279
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	139
FATAL FURY	169
FIFA SOCCER 95	169
FLASHBACK	169
INDIANA JONES 3	99
JUNGLE STRIKE	249
NHLPA HOCKEY 95	169
SHINING IN THE DARKNESS	275
SUPER MONACO GP	199
SUPER STREET FIGHTER 2	349



MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29
JEUX GAME BOY NEUFS	
ALADDIN	249
ASTERIX	199
BATMAN FOREVER	269
CUTTHROAT ISLAND	269
DONKEY KONG LAND	299
EARTHWORM JIM	249
FIFA 96	269
KILLER INSTINCT	299
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MICROMACHINE 2	249
MORTAL KOMBAT 3	249
NBA 96	269
NBA JAM 2 T.E	199
NHL 96	269
OBELIX	249
PINBALL FANTASY	249
POWER RANGERS THE MOVIES	249
PRIMAL RAGE	269
SAMURAI SHODOWN	249
SCHTROUMPFS	249
STREET FIGHTER 2	249
SUPER MARIOLAND 2	249
SUPER RETURN OF THE JEDI	269
TINTIN AU TIBET	299
TRUE LIES	199
UN INDIEN DANS LA VILLE	249
WATERWORLD	249
WORMS	249
ZELDA	249
ZOOP	149
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
ADDAMS FAMILY	99
BUGS BUNNY	149
JUNGLE STRIKE	169
JURASSIC PARK	139
KIRBY'S DREAM LAND	119
KIRBY'S PINBALL LAND	139
MEGAMAN 3	169
METROID 2	139
MICRO MACHINES	139
MYSTIC QUEST	99
SUPER MARIOLAND	139

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA-ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
ADDAMS FAMILY 2	199
ASTERIX	249
BATMAN FOREVER	449
CANTONA FOOTBALL	299
CUTTHROAT ISLAND	399
DONKEY KONG COUNTRY 2	499
DOOM	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE	499
EARTHWORM JIM 2 + 6 POGS	449
FEVER PITCH SOCCER	249
FIFA SOCCER 96	399
HEBEREKE POPOITTO (VF)	449
ILLUSION OF TIME	449
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 DELUXE	499
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
JUNGLE STRIKE	399
KILLER INSTINCT	499
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
MASK (THE)	449
MECHWARRIOR 3050 (US)	449
MICKEY ET MINNIE	449
MICKEYMANIA	249
MICROMACHINES 2	449
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL 96	399
OBELIX	499
PITFALL	249
POP'N'TWINBEE	199
POWER RANGERS THE MOVIE	499
PREHISTORIC MAN	499
PRIMAL RAGE	449
REVOLUTION X	399
SAMOURAI SHODOWN (US)	499
SCHTROUMPFS	449
SECRET OF EVERMORE (US)	549
SHANGAI 2	169
SHAQ FU	149
SUPER BOMBERMAN	199
SUPER DROPZONE	299
SUPER GHOULS & GHOSTS	99
SUPER MARIO WORLD 2 (VF)	499
SUPER METROID	149
SUPER PINBALL	149
SUPER R-TYPE	99
SUPER STAR WARS	199
SUPER TINY TOONS	149
THEME PARK	369
TINTIN AU TIBET	499
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	449
WORMS	369
ZELDA 3	399
ZOOP	279
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ADDAMS FAMILY 2	139
ALADDIN	199
ASTERIX	169
CANTONA FOOTBALL	199
DESERT STRIKE	299
DONKEY KONG COUNTRY	299
EARTH WORM JIM	299
FIFA SOCCER	199
JUNGLE STRIKE	279
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MARIOPAINT	169
MORTAL KOMBAT 2	279
OBELIX	349

DONKEY KONG 2
SNIN 499F

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F
(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !

KILLER INSTINCT
SNIN 499F
G.BOY 299F

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2199
SATURN + PAD + MEM. + DAYTONA	2590
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259
ACTION REPLAY PRO	399
VIRTUA STICK	299
MANETTE	169
CARTE MPEG (VF) + 1CD	1190
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
BUG (VF)	399
CLOCKWORK KNIGHT (FR)	349
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	299
CLOCKWORK KNIGHT 2 (VF)	349
CYBER SPEEWAY (VF)	349
FIFA 96 (VF)	369
HI OCTANE (VF)	369
MANOIR DES AMES PERDUES (VF)	399
MORTAL KOMBAT 2 (FR)	399
MYST (VF)	399
NBA JAM T.E (FR)	399
NHL HOCKEY (VF)	399
PANZER DRAGON (FR)	449
RAYMAN (VF)	399
REVOLUTION X (VF)	399
ROBOTICA CYBERNATION (VF)	399
SEGA RALLY (JAP)	499
SHINOBI-X (VF)	349
THEME PARK (FR)	399
VIRTUA COP (VF)	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (VF)	259

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION + PAD + CD DEMO	2099
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA	399
MANETTE PLAYSTATION	199
2 MANETTES INFRA-ROUGE	349
CARTE MEMOIRE	169
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES	169
MANETTE ASCII	249
JOYSTICK FIGHTER	399
JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)	
AIR COMBAT (VF)	349
ALIEN TRILOGY (VF)	349
DESTRUCTION DERBY (VF)	369
DISCWORLD (VF)	399
DOOM (VF)	349
DRAGON BALL Z (VF) ULT.BATTLE	399
EXTREME SPORTS (VF)	349
FIFA 96 (VF)	349
GOAL STORM (VF)	399
HI OCTANE (VF)	369
JUMPING FLASH (VF)	349
LOADED (VF)	369
MORTAL KOMBAT 3 (VF)	399
NBA JAM 2 (VF)	349
NHL HOCKEY 96 (VF)	369
PARODIUS DE LUXE (VF)	379
PHILOSOMA (VF)	349
POWER SERVE (VF)	349
RAYMAN (VF)	399
REVOLUTION X (VF)	349
RIDGE RACER (VF)	399
TEKKEN (VF)	399
THEME PARK (VF)	369
TOSHINDEN (VF)	349
WIPE OUT (VF)	369
WORMS (VF)	349
WRESTLEMANIA (VF)	349

JAGUAR ATARI

CONSOLE JAGUAR NEUVE + PAD + 1 JEU	990
JAGUAR OCCASION + PAD	599
CD-ROM JAGUAR + 4 CD	1390
CANNON FODDER	399
CLUB DRIVE	369
DRAGON	369
FIGHT FOR LIFE	449
FLASHBACK	299
HIGHLANDER CD	449
HOVERSTRIKE CD	449
MYST CD	449
PITFALL	449
POWER DRIVE RALLYE	449
RAYMAN	499
THEME PARK	399
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT	449

WORMS
MD 369F
SNIN 369F
G.BOY 249F



LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PETITES ANNONCES

Nec

Département 6
Vends NEC PC Engine avec 12 jeux + 3 pads + 1 quintupleur pour 490 Frs. Tel au 93 92 08 96 à Seb.

Département 77
Vends jeux NEC cartes-CD : Break In, Dungeon Explorer, Tiger Heli, Cobra 2, Flash Hivers, G.O.T., Ranma, Valis 1 et 2, Brandish, cosmic Pant2. Tel au 09 22 52 16 à Cédric.

Neo-Geo Lynx

Département 3
Vends Néo Géo + 2 jeux (World Heroes II, Karnov's Revenge) + 1 pad : 1400 Frs ou jeux séparés. Tel à Wilhem au 70 56 54 04.

Département 27
Vends Néo Géo + 2 pads + 2 jeux : Samouraï Shodown 2 et World Heroes 2 + MC : 1800 Frs. Tel au 32 59 17 55.

Département 75
Vends Néo Géo + 2 pads + AOF 2 + Samuraï + WH2 : 1800 Frs. Tel à Olivier au 45 85 94 02.

Département 77
Vends Néo cartouche jap + 2 pads + MC + Magician Lord, Burning Fight : 1000 Frs, Fatal Fury 3 : 1000 Frs, vends aussi jeux Saturn, Playstation, Néo CD. Tel au 09 22 52 16 à Cédric.

Département 81
Vends Néo Géo CD + 2 pads + 3 jeux (SSII, Fatal Fury 3, AM 2) tbe, valeur 4500 Frs, vendu à 2000 Frs. Tel au 63 57 26 10.

Département 94
Vends Néo Géo + 2 pads arcade + Fatal Fury Special + Base Ball 2020 + The Super Spy + MC : 2000 Frs. Tel au 45 94 20 68 à Alexandre.

Département 94
Vends Néo Géo + 2 manettes + MC avec Fatal Fury Special, Samouraï 2, Sidekicks 2, Baseball Stars 2, Burning Fight, le tout pour 1900 Frs. Tel à Eric au 48 92 52 68.

Nintendo

Achat

Département 6
Achète SNIN à bon prix entre 300 et 400 Frs et vends NEC avec 2 pads et 8 jeux et le pistolet. Tel à Joffrey après 19 h au 93 44 56 06.

Département 51
Achète jeux sur SNIN en quantité ainsi que sur autre console. Tel au 26 21 71 99 le week-end et en semaine après 19 h.

Contact

Département 31
Echange SNIN + S. Racer + SFII Turbo + 2 manettes contre Jaguar + 1 jeu ou Néo Géo + 1 jeu ou MD + 3 jeux. Tel à Seb au 61 74 64 59 après 17 h 30 ou le mercredi.

Département 40
Echange jeux SNIN : Batman 3, Final Fantasy 3, NBA JAM 2, Super Metroïd... + 3 autres jeux, le tout contre Killer Instinct ou possibilité de vente séparée. Tel au 58 06 47 30 à 19 h.

Département 94
Echange SNIN avec Soccer Shootout, Super Star, DKC + 1 pad d'arcade + Bomberman 2 contre Saturn sans jeu.
Tel à Frédéric à partir de 22 h au 46 71 08 68.

Département 94
Echange SNIN + 10 jeux (Super Star Soccer, DKC...)
contre Playstation VF sans jeux + 2 manettes ou vends SNIN : 1000 Frs. Tel à Jérôme au 49 58 86 96.

Département 99
Echange Judge Dredd sur SNES contre autre jeu SNES. Tel au 32 2 02 35 30 261 en Belgique après 17 h ou le week-end.

Vente

Département 13
Vends SNIN + 4 manettes + adaptateur jap + 11 jeux récents (DBZ 3, Secret of Mana...) : 2400 Frs à débattre. Thomas Paulus 17 Rue Maguelone 13150 Tarascon ou tel au 90 43 52 08.

Département 16
Vends GB, très peu servie, avec Tetris, cable link... en cadeau 2 mags de trucs et astuces spécial GB. Tel à Nicolas au 45 78 71 52 le week-end.

Département 22
Vends SNIN + 2 pads + 8 jeux (DKC, NBA Live 95, Addams Family...) le tout pour 1550 Frs. Tel au 96 42 37 86 le soir.

Département 26
Vends NBA Live 95 : 275 Frs, Sonic 1 : 50 Frs, Sonic 2 : 100 Frs, Sonic 3 : 200 Frs, Flashback 200 Frs, Virtua Racing Jap : 220 Frs port compris. Tel au 75 21 80 70.

Département 30
Vends jeux Nintendo : Mario 1, 2, 3, Solar Jetman, Double Dragon 2, Paperboy, Cobra, Triangle, Bad Budes,, Robocop, Megaman 2, Tic et Tac. Tel à Bertrand au 66 23 82 73.

Département 31
Vends SNIN + 2 pads + 12 jeux : 2500 Frs à débattre. Tel à Jérôme au 61 85 56 18.

Département 31
Vends SNIN + 8 jeux : DKC, Simpson... 1400 Frs à débattre. Tel au 61 83 63 33.
Département 31
Vends Nintendo + 2 pads + zapper + 8 jeux : 1000 Frs, vends jeux GB : Asterix, Gremlins 2, Aventure Island 100 Frs. Tel au 61 07 64 08.

Département 33
Vends jeux SN : DKC, Dany Sinciti ou échange contre jeux Playstation ou 20 jeux : 2000 Frs. Tel au 56 97 51 86.

Département 33
Vends jeux SNIN : Mario Bros 1 et 3, Goal, Robocop, Dragon Ball, Link, Tennis, Super Spike V'Ball, Starwars, Ghost n'Goblins : tous à 70 Frs. Tel à Bruce au 57 24 04 61.

Département 33
Vends jeux Nintendo : Mario Bros 3 et 1, Goal, Robocop, Dragon Ball, Link, Tennis, Super Spike, Volley Ball, Stars Wars, GNG, Goblins à 70 Frs pièce. Tel à Bruce au 57 24 04 61.

Département 33
Vends SNIN + 10 jeux (Killer Instinct, MK 1 et 2, EWJ, DKC...) + 1 AD Jap/US + 3 pads : 2000 Frs le tout. Tel à Christophe au 56 66 89 78.

Département 38
Vends SNIN + quintupleur + 5 pads (dont 1 programmable et 1 turbo) + 13 jeux (MKII, NBA JAM, NHLPA...) : 3500 Frs à débattre. Tel au 76 05 99 25 à Pierrick.

Département 38
Vends NES + 7 jeux + 2 pads + 1 manette NES advantage + adaptateur : 500 Frs. Tel à Laurent au 76 23 38 74.

Département 38
Vends SNIN : 500 Frs et jeux à 200 Frs pièce : Secret of Mana, Super Aleste, Super Tennis ou le tout pour 1700 Frs. Tel au 76 71 03 64 après 18 h.

Département 42
Vends SNES + 4 pads + + 50 jeux (Killer Instinct...), vends, échange, achète jeux Playstation (VF) de 150 à 250 Frs, achète MC. Tel au 77 75 02 69 le week-end.

Département 44
Vends jeux GB (Kirby, Starwars, Road Rash, Darkwing Duck, Castlevania II) : 400 Frs les 5 ou 80 Frs l'un. Tel au 40 49 51 05 à Arnaud.

Département 44
Vends SNIN + 6 jeux + 2 pads (MK, SFII Turbo, EWJ...). Tel à Christophe au 40 79 10 00 après 19 h.

Département 44
Vends SNIN + 2 manettes + 10 jeux + AR : DKC, SSF, MK, Addams Family, F-Zero, Prince of Persia, S. Turbo... 1500 Frs et vends Néo Géo + 9 jeux : 2500 Frs et jeux : Art of Fighting II, Fatal Fury, S. Shodown... Tel à David au 40 63 29 83.

Département 45
Vends SNIN switchée 50/60 Hz + 1 pad + quintupleur + 6 jeux (FF3, Syndicate, SFII Turbo, EWJ, Pocky et Rocky 2, Super Bomberman 2) : 1300 Frs. Tel au 38 68 06 82.

Département 54
Vends GB + Tetris, Mr Nutz + loupe + batterie + adaptateur secteur + boitier de rangement + Game Genie, bon état, valeur 1500 Frs, vendu 500 Frs. Tel au 83 29 17 74.

Département 54
Vends SNIN + 1 jeu + 2 pads : 600 Frs, jeux : DBZ 3, DKC, MK2 de 200 à 300 Frs. Tel au 83 72 66 57 après 19 h.

Département 55
Vends Nintendo + prise péritel + 2 pads + 2 jeux : Super Mario Bros 1 et 3, le tout pour 500 Frs ou la console 250 Frs. Tel au 29 45 63 27 entre 18 et 20 h 30 du lundi au vendredi.

Département 58
Vends SNIN VF + 11 ejux (Bomberman 2, Mr Nutz, Sim City, DKC..) + 3 pads dont 1 propad : 3000 Frs à débattre ou échang contre Playstation + 2 jeux. Tel au 86 25 46 15 avant 20 h.

Département 59
Vends jeux sur SNIN : Mario World 100 Frs, R-Type 50 Frs, Jurassic Park 2 : 100 Frs. Tel à Vincent au 20 55 07 80 après 18 h.

Département 59
Vends SNES US + adaptateur + pad + joy + nbx jeux dont S. Shodown, MK2, DBZ2, SF2 Turbo, Mickey Quest, Starfox, Bastard, Ranma 2 : 3000 Frs. Tel au 20 39 83 24.

Département 67
Vends SNIN + 9 jeux + 3 pads + AR Pro : 1600 Frs. Tel au 88 92 21 05.

Département 69
Vends SNIN + 8 jeux dont Secret of Mana, Metroïd pour 1600 Frs, vends jeux seuls : 230 Frs. Tel au 78 46 23 46.

Département 69
Vends jeux SNIN : Golfi Jack Niklaus et SFII : 150 Frs le jeu. Tel au 78 43 27 10 à Mathias Dumont.

Département 69
Vends SNIN + 4 pads (2 turbo) + 10 jeux (DBZ 3, SSF2, DKC..) + adaptateur + AR, le tout pour 1900 Frs. Tel à Michael au 78 22 69 09.

Département 71
Vends SNIN + 180 jeux (Astro Go Go, DBZ 2 et 3, FF 2, International Soccer, Megaman, NBA Live 95, Power Drive, Mana, Sparkster...) + quintupleur : 3500 Frs. Tel à Jérôme au 85 44 34 33.

Département 74
Vends SNIN + 2 pads + Addams Family, DBZ 2, Kick Off, S. Aleste, Bomberman + multipad + SFII, DKC : 1750 Frs et Actraiser 2 : 200 Frs, Batman Returns 100 Frs. Tel à Pierre au 50 97 33 50.

Département 74
Vends SNES avec 2 manettes et 4 jeux (Killer Instinct, Rock'n Roll Racing, Starwing, Street Fighters pour 1000 Frs. Tel au 50 37 09 17 après 19 h.

Département 74
Vends SNIN avec 10 jeux (boites et notices) + 2 manettes dont 1 turbo : 1900 Frs à débattre. Tel après 18 h au 50 35 46 19.

Département 75
vends jeux SNIN UN Squadron, MK, Star Wing* 99 Frs pièce, King Arthur World, Super Mario All Stars, Zelda : 199 Frs pièce. Tel à Olivier au 45 42 83 73.

Département 75
Vends quintupleur, manette programmable, manette autofire : 200 Frs, et vends Jimmy Connors, Super Star Wars à moins de 100 Frs. Tel au 46 44 92 66 à Michael.

Département 75
Vends SNIN + 2 pads + 14 jeux (Fifa Soccer, SFII Turbo, NBA JAM, Aladdin...). Tel au 46 27 28 83.

Département 75
Vends SNIN + 6 jeux (Starwing, Street Racer, DKC, F-Zero, R-Type, Pilot Wings) + Game Genie, le tout pour 1200 Frs. Tel au 42 60 70 62.

Département 75
Vends Chronotrigger US : 300 Frs, SNES US, quasi neuve + 2 pads + AD29 : 500 Frs, ou le tout à 700 Frs, vends Game Gear + 2 jeux : 350 Frs. Tel au 49 26 07 79.

Département 76
Vends SNES + 2 pads + 8 jeux : 1600 Frs, ou les jeux seuls. Tel au 35 06 22 12.

Département 77
Vends SNIN 50/60 Hz + 2 pads + adaptateur + 8 jeux + revues 1500 Frs. Tel au 60 60 41 82 après 18 h.

Département 77
Vends SNIN + 3 jeux + 2 pads (SFII, Fifa Soccer, Jimmy Connors) 800 Frs. Tel au 64 30 59 63.

Département 78
Vends sur SN : DBZ 2 et 3 : 200 Frs, SGB + 1 jeu : 150 Frs, SFII Turbo : 100 Frs. Tel à Sothalin au 34 61 21 88 après 18 h.

Département 78
Vends SNIN + 2 pads + 6 jeux (DKC, Megaman X, Star Wing, Axelay, Mr Nutz, Street Fighter) : 1100 Frs. Tel au 34 77 03 21 après 20 h.

Département 78
Vends SNIN + AD Turbo + 2 pads + SSFII, MKII, Demons Crest, F1 PP 2, Ranma 1/2, DBZ 2, Asterix, Mario World : 1600 Frs. Tel à Samuel au 39 11 47 82 après 18 h.

Département 84
Vends SN + jeux (MKII, Secret of Mana, Mr Nutz...) + 2 pads propad : 1700 Frs. Tel à Christophe au 90 65 75 34.

Département 84
Vends SNIN + 9 jeux + 2 pads turbo : DBZ, MK 1 et 2, Super Metroïd, Mario Kart et Paint, NBA JAM, SSF, Sensible Soccer pour 1500 Frs. Tel au 90 11 00 03.

Département 91
Vends SNIN + 3 pads + quadrupleur + 6 jeux VF dont Stunt Race FX, SF 2 turbo et 4 jeux SFC dont DBZ 3 et Yoyokusso, le tout : 1790 Frs. Tel au 64 94 15 62.

Département 91
vends SNIN + 2 pads + 1 pad turbo + 13 jeux (matériel neuf 1994) : 2000 Frs ferme. Tel à David au 69 49 06 37.

Département 92
Vends SNIN + 2 pads + 6 jeux : Int. Soccer, DK, SFII, F-Zero, Castelvania, Zelda : 1300 Frs. Tel au 47 28 86 13.

Département 92
Vends SN + 16 jeux + MS2 + 2 jeux : 2500 Frs ou échange contre Playstation + 2 jeux (Rayman et Theme Park). Tel à Jonas au 42 53 74 17.

Département 93
Vends SNIN + 25 jeux (MK2, DK, Fifa...) + 4 pads + AR : 2000 Frs le tout. Tel à Christophe au 43 09 10 04.

Département 93
Vends SNIN avec 9 jeux (DKC, EWJ, NBA JAM T.E...) + 2 pads + quadrupleur + adaptateur : 2500 Frs à débattre. Tel à Mathieu au 49 31 01 97.

Département 94
Vends SNIN et jeux, vente en lot ou séparément. Tel à Sébastien au 48 71 07 91.

PETITES ANNONCES

Département 94
Vends SFC + 3 pads+ 2 AD + Street Fighter 2 : 500 Frs à débattre et vends Néo Géo CD + 12 jeux (KOF 94, KOF 95, Fatal Fury 3...) : 4500 Frs. Tel à Laurent au 45 93 48 31.

Département 94
Vends SNIN + 5 jeux + AD US + 2 pads dont 1 turbo : 1000 Frs à débattre. Vends GG + 6 jeux avec notices et boites, état neuf : 500 Frs. Tel à Thomas au 48 89 53 35.

Département 95
Vends SNIN + 1 manette + 13 jeux + 1 adaptateur US/Jap + 1 multipad + 2 pad turbo : 2500 Frs. Tel au 34 64 14 83.

Département 95
Vends SNIN + 15 jeux + MD + 1 jeu + MCD + 4 jeux + 3 jeux GG + 9 mags : 2000 Frs ou échange contre Playstation. Tel à Nicolas au 34 21 57 61.

Département 95
Vends SNIN switchée 50/60 Hz + 1 pad + 3 jeux (DKC, Starwing, SFII...) : 700 Frs. Tel à Carlos au 39 83 29 13.

Département 95
Vends SNIN + 1 manette + 5 jeux (DBZ 3 jap, Bubsy, Lost Viking, Bart Nightmare, Addams Family + AD 29 Turbo : 1000 Frs. Lesne Nicolas 15 Rue de la Pommeraye 95 Luzarches ou tel au 34 71 21 18.

Département 95
Vends SNIN + 2 pads + 5 jeux (Secret of Mana...) + adaptateur universel : 900 Frs. Tel au 39 60 63 81 à Kamel.

Département 95
Vends SNES + 2 manettes dont 1 turbo + jeux : Super Soccer, Mario All Stars, Ranma 1/2, le tout pour 800 Frs. Tel au 39 83 15 09 après 17 h ou le week-end.

Département 95
Vends jeux SNIN 150 Frs pièce : Super Tennis, Final Fight, John Madden 94 (US + AD29), Mario Paint, Flashback, manette SN programmable 150 Frs. Tel au 34 68 53 58 à Juliette.

PlayStation

Achat

Département 1
Achète jeux Playstation entre 150 et 400 Frs. Tel à Serge au 74 25 33 46 après 19 h 30.

Département 7
Achète jeux Playstation VF entre 200 et 300 Frs. Tel à Louis au 75 07 02 73 après 16 h 30.

Département 44
Achète, échange, vends sur Playstation et Néo Géo (console + jeux) de préférence sur Nantes. Tel au 51 81 98 73 de 18 à 20 h.

Département 57
Achète Playstation et jeux à bas prix et vends MD + 4 jeux + MCD + 2 CD : 1400 Frs. Tel à David au 83 62 98 45.

Département 68
Achète Playstation à bas prix et achète DBZ et Kileak the Blood. Tel au 89 70 17 28 entre 16 et 18 h.

Département 75
Achète Playstation jap + jeux. Mr Couetdic Jean-François 56 Rue Sedaine 75011 Paris

Contact

Département 13
Echange et achète jeux sur Playstation et Saturn, possède Bug, Rayman, Wipe Out... Tel à François au 42 96 44 57.

Département 45
Cherche contacts sur Playstation pour échange et achat et pour former un club. Tel à Ludovic au 38 36 71 87 dans la région du Loiret.

Vente

Département 7
Vends, échange, achète jeux Playstation et Saturn, vends aussi nbx jeux MD, MCD, SN, GG, GB, CDI et NEC de 30 à 150 Frs. Tel au 75 44 78 34 à Benoit.

Département 11
Vends jeux Playstation 250 Frs pièce et vends console Playstation à 2500 Frs. Tel à Arnaud au 68 45 38 77.

Département 36
Vends jeux Playstation japonaise : Toshinden 300 Frs ou échange contre Tekken, vends Ridge Racer 250 Frs ou échange contre Air Combat. Tel à Romain ua 54 35 19 12.

Département 39
Vends Playstation jap + 1 pad + 2 jeux (Ace Combat, Tekken), tbe : 3400 Frs. Tel à Emeric au 84 47 52 48 après 18 h.

Département 42
Vends jeux Playstation française, possède nbx titres. Tel à Bertrand au 77 67 05 46 de 12 h 30 à 13 h 30 et de 19 h 30 à 22 h.

Département 60
Vends, achète, échange jeux sur Playstation. Tel le week-end au 16 44 56 58 11.

Département 60
Vends Playstation + 2 pads + MC + 6 jeux (Tekken, Raiden, Ridge Racer...), le tout en tbe (09/95) : 3500 Frs. Tel au 44 48 52 98 à Alex après 20 h.

Département 75
Vends 2 jeux sur Playstation Pal : Ridge Racer, AJR Combat : 300 Frs ou 550 Frs les 2. Tel au 48 36 02 12.

Département 75
Vends jeux Playstation française : Ridge Racer, Kileak Blood : 200 Frs pièce, état neuf. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Département 77
Vends Playstation + DBZ : 2500 Frs ou contre Saturn, vends sur Néo Géo : Sidekicks 400 Frs et vends, échange, achète jeux Saturn, MD, GB. Tel au 60 02 67 12.

Département 83
Vends Playstation + 5 ejux + 2 pads + Negicon + MC, le tout pour 4500 Frs. Tel à Gil après 18 h 30 au 94 73 00 47.

Département 92
Vends Playstation + 2 pads + 5 jeux (DBZ, Tekken, Winning Eleven...), le tout en tbe 4000 Frs ou faire offre. Tel à Brice au 47 94 60 69.

Département 92
Vends sur Playstation : Ridge Racer et Toshinden VF : 300 Frs pièce. Tel au 46 30 09 52.

Département 93
Vends Playstation + 4 jeux (DBZ, Winning Eleven, Tekken, Ridge Racer) : 4000 Frs. Tel à Vincent au 43 04 72 93.

Département 94
Vends Playstation jap + 2 pads + AD pour jeux VF et US + MC + 3 jeux (Tekken, Ridge Racer...) encore sous garantie : 6000 Frs. Tel au 45 90 06 66.

Sega

Achat

Département 75
Achète MD ou SNES avec Fifa 95 ou 94 ou Pete Sampras à 350 Frs et sur SNES : Super Star Soccer : 400 Frs. Tel à Fred au 47 83 70 27 après 18 h sauf le samedi.

Département 91
Achète Saturn + manette : 600 Frs, échange ou vends + jeux SN de 100 à 300 Frs. Tel au 64 93 17 61 à Julien.

Département 94
Achète Saturn Eur. + 2 pads + jeux : Daytona, Panzer... le tout en tbe, achète également jeux Playstation VF. Tel au 48 77 34 11 après 17 h.

Contact

Département 78
Echange Saturn jap : Virtua Fighter, Panzer Dragon, Astra, Victory Goal, Riglord Saga... contre Shining Wisdom. Tel à Florent au 39 65 93 48.

Département 94
Echange jeux Saturn : Shinobi, Panzer Dragon ou 200 Frs chacun ou 350 Frs les 2. Tel à Olivier ou à Yohan au 47 26 57 42.

Vente

Département 6
Vends MD 2 + 3 jeux + 2 manettes turbo : 500 Frs. Tel au 93 04 17 19.

Département 6
Vends MD2 + MCD2 + 5 jeux (Flashback, SFII', Simpson 2, Road Avenger CD, Sylpheed CD) 1700 Frs. Tel à Jérémie au 93 04 54 51.

Département 6
Vends MD + 3 pads + adaptateur + 10 jeux : 1700 Frs, jeux : DBZ, Tortues Ninja, Tiny Toons, Lethal Enforcer + pistolet... Tel au 93 49 37 72.

Département 6
Vends MD + 4 pads + 4 jeux + MCD2 + 2 jeux CD, le tout pour 2200 Frs. Tel au 93 90 08 29.

Département 7
Vends MD VF + 2 pads + 21 jeux (Fifa, Legende de Thor, Landstalker, Rocket Knight, Flashback, Cool Spot...) : 3100 Frs port compris. Tel au 75 32 14 97.

Département 8
Vends MD + 1 pad + 4 jeux : 500 Frs port compris. Tel au 24 27 09 09.

Département 13
Vends Saturn avec Panzer, Daytona, Shin Shinobi Den à 1000 Frs, occasion à saisir. Tel à Olivier au 91 42 07 39.

Département 13
Vends MD + 2 pads (1 à 6 boutons) + Megagames 2, Aladdin : 500 Frs et vends jeux NBA 95, NHL 95, Fifa... 200 Frs. Tel à Laurent au 91 40 31 29 à partir de 18 h.

Département 13
Vends MD + 11 jeux + 3 pads, valeur 6000 Frs, vendue 1400 Frs. Tel au 91 85 14 67 le soir.

Département 13
Vends MD + 2 pads + 7 jeux (Aladdin, Mickeymania, Sonic 1, Sonic et Knuckles, Bubsy, Quackshot, Kid Chameleon) : 800 Frs. Tel au 91 26 22 76.

Département 13
Vends Saturn + VF + Myst US + Daytona + adaptateur Jap/US/VF : 2800 Frs ou échange contre Playstation et jeux, vends jeux MD à débattre. Tel au 91 73 19 59.

Département 13
Vends MD + 3 pads (1 à 6 boutons) + 8 jeux (MKII, NBA JAM T.E., SFII, NBA Live 95...) : 1500 Frs. Tel à Franck au 91 91 32 24.

Département 14
Vends GG + adaptateur + sacoche avec 4 jeux : MKII, Columns, Sonic et Ecco à 700 Frs. Tel à Anne vers 19 h au 31 80 14 15.

Département 20
Vends MD + 6 jeux (NBA JAM, VR, MK I et 2...) + 3 pads : 790 Frs. Tel au 95 25 65 71.

Département 33
Vends Game Gear 400 Frs et jeux à 100 Frs maxi. Tel à William au 56 06 09 46.

Département 33
Vends MD + 2 pad sans fil : 450 Frs et vends jeux : VR, EWJ, Power Drive, Tiny Toons, Cool Spot, Eternal Champions... Tel à Fabien au 56 91 02 08 après 18 h.

Département 34
Vends MD2 + 2 pads + 3 jeux (Sonic 2, SFII', Street of Rage 2) en tbe, valeur 1600 Frs, vendue à 600 Frs. Tel à Daniel au 67 71 21 12.

Département 34
Vends MD + 5 jeux (Ristar, Pitfall, Roi Lion, Ecco 2, EWJ) : 2300 Frs. Tel à Jean-Loup au 38 53 66 34.

Département 36
Vends MD + 13 jeux (NHLPA Hockey 93, SFII4...) : 2100 Frs. Tel au 54 22 75 18.

Département 42
Vends MD + 12 jeux (World of Illusion, Flashback, Desert Strike...) + 2 pads : 1300 Frs ou échange lot MD + SN (7 jeux) contre Playstation jap. Tel au 74 87 68 60 le week-end.

Département 44
Vends MD + 32X + 6 jeux (Thor, R, Landstalker...) 1600 Frs ou vends jeu à l'unité de 59 à 300 Frs. Tel à Grégoire au 40 40 00 09.

Département 44
Vends MD + 2 manettes + jeux : Sonic, DJ Boy, Galaxy Force II, Formula One, Power Drive, NBA JAM : 1290 Frs. Tel à Maxime au 40 29 50 66 entre 18 h 15 et 20 h 30.

Département 49
Vends MD + 15 jeux + 2 pads + Game Genie + adaptateur jeux japonais ou échange contre Playstation : 2100 Frs. Tel au 41 69 60 46.

Département 51
Vends MD + 6 manettes + 5 jeux (SFII, MKII, Fifa 95, NBA JAM, Jungle Strike) + le 4 wayplay : 600 Frs. Lemaitre Xavier 1 Impasse des Peupliers 51430 Bezannes.

Département 54
Vends MD + 4 JDR (Shining Force 1 et 2, Soleil...) + adaptateur universel + 1 pad : 700 Frs frais de port inclus. Tel au 83 56 24 39 après 19 h.

Département 55
Vends Saturn + Virtua Fighter : 2300 Frs, vends jeux 32X : Knuckles Chaotix 200 Frs. Tel au 29 85 13 33 à Patrice.

Département 56
Vends sur MD : Fifa 95, NHL 95 : 250 Frs l'un et Strider à 50 Frs. Tel au 97 75 01 82 à Yann.

Département 59
Vends MD + accessoires + 16 jeux (Thor, Landstalker, Fifa 95...) ou possibilité de vente par lot de 4 à 5 jeux de 550 à 800 Frs. Tel au 28 49 65 03.

Département 59
Vends MD + 2 pads arcade (une à 6 boutons) + 10 jeux (Knuckles, Turtles, Tiny, Sonic 1 et 2 : 1200 Frs. David Robert Rue des Anges 59300 Valenciennes.

Département 59
Vends MD + 2 pads 6 boutons + 9 jeux (Eternal Champions, Sonic 4...) + 9 mags + 2 enceintes stéréo, le tout pour 1700 Frs. Tel à Thomas au 20 79 20 36.

Département 59
Vends MD + MCD + 9 jeux + 4 CD + AD + CDX Pro : 1600 Frs, vends SNIN + 8 jeux + AD : 1400 Frs. Tel au 20 82 32 55 après 18 h.

Département 59
Vends jeux MD à 100 Frs et SNIN à 200 Frs. Tel au 20 13 08 36 après 18 h.

Département 66
Vends Saturn VF avec Virtua Fighter neuf, jamais servie, non déballée, faire offre au 68 54 57 96.

Département 67
Vends MD + 10 jeux + 2 pads à 6 boutons + adaptateur japonais, le tout pour 4200 Frs. Tel à Yohann au 88 39 32 69.

Département 67
Vends MS 2 + manette + joystick et 5 jeux (Shinobi, Tazmania, Running Battle...) : 600 Frs. Tel à Frédéric au 17 h 30 au 88 50 25 59.

Département 68
Vends MD + 2 pads + 17 jeux : SSFII, NBA JAM T.E., Sonic 1, 2, 3, Legende de Thor, Aladdin, Tiny Toon, Ecco, Mohamed Ali... 1200 Frs. Tel au 89 52 50 54.

Département 69
Vends adaptateur MS/MD + 3 jeux MS : 500 Frs, pistolet MS + 2 jeux : 400 Frs et 3 jeux MS : 200 Frs. TEl à Guillaume au 78 31 74 86.

Département 72
Vends jeux Saturn : Magic Knight, Wing Arms... entre 290 et 350 Frs. Gérald Galli 6 Rue Bossuet 72000 Le Mans ou tel au 43 86 38 14.

Département 72
Vends MD + 1 pad + 5 à 12 jeux ou vends jeux de 100 à 250 Frs (Bomberman, Shaq Fu, Shinobi 3, Jurassic Park, Tazmania, Atomic Runner, Chiki-Chiki Boys...). Tel à Xavier au 43 88 12 11.

Département 75
Vends sur MD : Lemmings, LHX, Urban Strike, Haunting, Jurassic Park et aussi magazines Joypad de 1 à 46. Tel au 45 20 65 29.

Département 75
Vends MD + 11 ejux (Shinobi 3, Lnadstalker, Flashback) + 2 manettes, le tout en tbe : 800 Frs, possibilité de vente séparée. Tel à Jonathan au 43 40 33 19.

Département 75
Vends MD + 8 jeux (Sonic 3, EWJ...), cédé à 1200 Frs, possibilité d'échange contre 32 bits. Tel à Gaëtan au 42 62 65 20.

Département 78
Vends MD + 3 pads : 450 Frs et 8 jeux de 100 à 250 Frs, 5 jeux MS : 300 Frs ou le tout avec un AD MS/MD : 2200 Frs à débattre. Tel au 34 65 37 40.

Département 78
Vends Saturn + 2 pads + Daytona USA, Panzer Dragon, Clockwork Knight : 2400 Frs, vends aussi GB + nbx jeux. Tel à Fabien après 18 h au 30 92 60 68.

Département 78
Vends Saturn + 2 pads : 2400 Frs. Tel à Claude au 30 58 29 76 (dom) ou au 39 63 53 65 (bureau).

Département 78
Vends jeux MD : Brutal 360 Frs, Batman Returns 100 Frs, Bart's Nightmare : 120 Frs, Robocod 100 Frs, James Bond 120 Frs. Tel à Jonathan au 30 88 76 60.

Département 78
Vends Saturn + Virtua Fighter, Daytona USA + 2 manettes : 2400 Frs sous garantie (4/1/96). Tel au 34 62 25 20 à Steven.

Département 78
Vends sur MD : David Robinson, Super Thunder Blade, Paperboy : 60 Frs pièce, Jordan vs Bird 90 Frs, Tazmania 100 Frs. Tel au 30 60 05 52.

Département 78
Vends MD + jeux : Flink, Street of Rage, Sonic 1, Spinball, Ayrton Senna II, DJ Boys, Altered Beast, Last Battle + manettes + Joystick : 950 Frs ou le jeu 100 Frs. Tel à Ludo au 39 75 50 93.

Département 78
Vends MCD 2 + 4 jeux (Sylpheed, Tomcat Alley, Ground Zero Texas, Road Av.) : 900 Frs. Tel au 93 11 43 03 le week-end ou au 32 54 84 25 en semaine.

Département 78
Vends MD + 4 pads + quadrupleur + nbx jeux : General Chaos, Micro Machine, Zombies US, Jungle Strike, et vends MCD + G. Texas, Sylpheed, Final Fight. Tel à Xavier au 34 60 22 33.

Département 78
Vends MD + 2 pads + SFII + Bomberman + Legende de Thor + Cool Spot + Sunset Riders : 1200 Frs. Tel au 30 71 60 58.

Département 78
Vends MD + 2 pads + 19 jeux dont NBA JAM T.E., Theme Park, Virtua Racing, Shining Force II, Winbledon, Micro Machines, Ecco, Dune 2, Sonic Spinball... 2300 Frs. Tel au 39 69 27 32.

Département 78
Vends MD 2 + MK 2 + NBA JAM TE + Dragon, valeur 2000 Frs, vendu à 900 Frs. Tel à Yohan au 39 71 01 46.

Département 78
Vends MD + 4 pads : 300 Frs et 14 jeux (DBZ, Bubsy, MK, Sorlet II, Sonic...) entre 50 et 270 Frs. TEl à Raphaël au 34 84 63 92 après 18 h 30.

Département 80
Vends MCD avec 9 jeux et MD avec 2 jeux : 2400 Frs et Lynx avec 2 jeux : 300 Frs. Tel au 22 44 13 22.

Département 81
Vends Saturn VF + 2 pads + VF, Daytona, le tout en tbe, garantie 10 mois : 3400 Frs à débattre. Tel au 63 40 54 27.

Département 83
Vends MD + 2 pads + 21 jeux : 3900 Frs ou MD + 1 jeu : 600 Frs et jeux entre 150 et 250 Frs, vends NEC Coregraphx + 4 jeux : 800 Frs. Tel à Pierre au
94 59 87 52.

Département 83
Vends MD + 3 pads + 9 jeux : livre d'astuces de Sega + 6 posters DBZ : 2200 Frs. Tel au
94 62 28 16.

Département 83
Vends MD + MCD 2 + 2 pads infra rouge 6 boutons + adaptateur US/EUR + 17 jeux + 2 CD, le tout avec boites et notices. Tel au 94 59 68 57.

Département 84
Vends MD + 2 pads + mags + 5 jeux (Eternal Champion, Street of Rage II...), vends sur SNIN : Cool Spot 150 rs, NBA Live 95 à 200 Frs, Tecmo NBA 150 Frs. Tel au 90 27 37 77.

Département 88
Vends Saturn (VF) + 5 jeux + 2 pads : 3890 Frs, tbe. Tel à Olivier au 29 65 81 63 après 17 h.

Département 91
Vends MCD + 2 manettes + MD (Maximum Carnage, Virtua Racing, Sonic) + 4 jeux CD : 2000 Frs à débattre. Tel au 64 48 76 57.

Département 91
Vends Saturn + CD : 2500 Frs. Tel à David au 69 30 84 23.


Retrouve tous les mois dans Joypad :
des interviews, des dossiers complets et des news pour tout savoir sur les jeux vidéo,
des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,
des nouvelles rubriques : Anim'Paaad sur les dessins animés et les mangas, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle,
... et chaque mois, un supplément de 32 pages avec toutes les infos en direct du Japon et des USA.
Un an d'abonnement à Joypad + une radio FM d'enfer en cadeau ...
1 AN d'abonnement 239 F (11 nos) seulement au lieu de 352 F + la radio FM en cadeau
+ des supers avantages :
1 JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
2 Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.
3 Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.
113 F de réduction
... ondes de choc garanties !
Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque, histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)
BULLETIN D'ABONNEMENT
OUI, je ne résiste pas à l'appel des ondes et je profite de votre offre exceptionnelle : 1 AN (11 nos) pour 239 F seulement au lieu de 352 F soit une économie de 113 F. Je recevrai en cadeau ma radio FM.
Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : □ chèque bancaire □ chèque postal
Nom : Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
Ma console est :
Mon pseudo* :
* à créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD.
Offre valable jusqu'au 31.08.95 et réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine.
Votre cadeau vous parviendra 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.
"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."
A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.
CT 279 CC 48

PETITES ANNONCES

Département 91
Vends Night Trap MCD 200 Frs, SSF, EWJ, Thor 160 Frs pièce. Mr Tarnaud Adrian 6 Avenue Auguste Renoir 91320 Wissous.

Département 91
Vends MD + 4 jeux : Aladdin, EWJ, MKI et II + 32X + 2 jeux : Metalhead et Golf, tbe, année 95 : 200 Frs + carte astuces Sega offerte. Tel au 69 34 51 85.

Département 91
Vends MD2 + 10 jeux (Fifa 95, NHL 95, Thor, Soleil, DBZ...) 1800 Frs, MCD + 8 jeux : 2000 Frs, MD 32x + 2 jeux : Virtua Racing, Slam City : 1400 Frs. Tel à Stéphane au 64 90 23 83.

Département 91
Vends MD + 6 jeux + 3 livres de trucs et astuces : 1250 Frs, recherche Playstation VF avec ou sans jeux, laissez message au 60 15 45 50 à Christophe.

Département 91
Vends MD + 2 pads dont 1 turbo + 6 jeux : 850 Frs. Tel à Corinne au 60 89 42 49.

Département 91
Vends MD + 2 pads 6 boutons + 12 jeux : 1700 Frs. Tel à Eric au 60 11 56 31.

Département 92
Vends MD + 2 pads + 2 jeux. Tel à James au 46 37 36 38.

Département 92
Vends MCD + 6 jeux (Road Avenger, Silpheed, Thunder Hawk, Final Fight CD, Batman Returns, Bloodshot), trucs et DBZ sur MD + AD universel, le tout pour 1650 Frs ou MCD + 6 jeux 1500 Frs. Tel au 46 24 01 72 à Alexandre.

Département 92
Vends MD + 10 jeux dont MKII, SSFII, Micro Machines II, Sonic et Knuckles + 6 manettes, vendue pour 1500 Frs. Tel à Pierre après 18 h au 46 08 21 02.

Département 92
Vends jeux MD jap : Hell Fire, Gynoug, Quackshot, Golden Axe 2, Mystic Defender + Joystick «Pro 4» : 100 Frs pièce et 20 Frs pour le stick. Tel au 47 74 50 50 après 18 h 30 ou le week-end.

Département 92
Vends 17 jeux MD + Menacer entre 50 et 200 Frs ou le tout pour 1190 Frs, 8 jeux MCD entre 80 et 200 Frs ou le tout 990 Frs, 32x + 5 jeux : 1490 Frs, vente séparée possible. Tel à Jean au 46 23 16 43.

Département 92
Vends MD + 2 jeux + 2 pads : 400 Frs + autres. Tel au 46 55 83 14 après 18 h 30.

Département 92
Vends MD2 + 2 pads + 2 jeux 800 Frs : EWJ, MKII, Flashback à 250 Frs, NBA JAM, Shaq Fu, Sonic Spinball 200 Frs, VR 300 Frs, pad 6 boutons 200 Frs. Tel à Vincent au 47 52 06 97.

Département 92
Vends MD + 3 pads dont 1 à 6 boutons : 300 Frs port inclus, vends Dune MCD VF 150 Frs, Landstalker MDF 180 Frs port inclus. Tel à David au 47 95 00 36 après 19 h.

Département 92
Vends Saturn jap + 5 CD (VFR, G. Axe, Daytona...) + 2 manettes, le tout pour 3500 Frs, vends 3DO FZ10 + 3 manettes + 9 CD, le tout 2000 Frs. Tel à Aurélien au 46 55 01 37.

Département 92
Vends Saturn jap + 5 CD (VF, G. Axe, Daytona) + 2 pads, le tout pour 3500 Frs et vends 3DO F210 + 3 pads + 9 CD, le tout pour 2000 Frs. Tel à Aurélien au 46 55 01 37.

Département 92
Vends MD 2 (sous garantie) + 2 pads (1 à 6 boutons) + 14 jeux (SFII, Stargate, MKII, Aladdin, Fifa 95, Sonic Spinball...) + posters SFII' et Sonic : 3500 Frs. Tel à David au 47 32 32 68.

Département 93
Vends MD + 9 jeux + 2 manettes Asciipad, tbe (Fifa 95, Flashback, Urban Strike, Aladdin...) : 1400 Frs. Tel au 48 40 43 77.

Département 93
Vends jeux MD : Jurassic Park, Pink Goes to Hollywood : 150 Frs pièce, Wolverine, Sparkster : 200 Frs pièce. Tel à Mathieu à partir de 20 h au 48 32 91 71.

Département 93
Vends GG + 7 jeux + loupe + malette de rangement : 1200 Frs. Tel au 43 62 83 87.

Département 93
Vends MD + 1 pad + 11 jeux (Sonic et Knuckles, Dune 2, Roi Lion...) : 750 Frs. Tel à Christopher au 43 01 99 37.

Département 93
Vends ou échange MD + 9 jeux (Virtua Racing, EWJ, Sonic et Knuckles...) + 2 pads contre Saturn à discuter ou vends 2300 Frs. Tel à Antonio au 48 33 77 72.

Département 93
Vends MD + 2 pads + 2 K7 : 500 Frs, vends aussi jeux MD et SNIN entre 100 et 200 Frs. Tel à Mehdi au 49 31 05 57.

Département 93
Vends Saturn + 2 pads + Virtua Fighter sous garantie et vends jeux Saturn : Panzer Dragon, Daytona, Golf, Street Fighter Movie, Clockwork. Tel à Gérald au 48 40 75 52.

Département 93
Vends MD2 + 2 pads + 3 jeux : Aladdin, Sampras Tennis, Landstalker : 1200 Frs. Tel au 43 03 65 55.

Département 93
Vends MD 2 + Virtua Racing : 500 Frs ou échange contre Jaguar + 1 pad. Tel à Nicolas au 43 62 91 93.

Département 94
Vends MD + 13 jeux : 1500 Frs, vends MD2 + Psycho Pinball, Roi Lion, Snooker : 1000 Frs, vends MCD + Jaguar + Formula One, Road Avenger : 1200 Frs, vends jeux SN. Tel au 46 77 18 29.

Département 94
Vends MD + 2 pads + 7 jeux dont Fifa 95, Rugby 95, NBA Live 95, Samouraï Shodown : 1800 Frs. Tel à Sébastien au 45 47 43 41.

Département 94
Vends MD + 1 jeu + 1 pad : 400 Frs ou échange contre jeux Playstation. Tel au 43 75 57 37.

Département 94
Vends MD + MCD + 1 jeu CD et 1 jeu MD (Mega Bomberman) : 1600 Frs ou échange contre Néo Géo CD + 1 jeu + 1 manette. Tel à Julien au 46 80 39 16.

Département 94
Vends MD + 32X + 10 jeux (Road Rash 3, Asterix, Doom, Metal Head, Virtua Racing, After Burner...) + 3 manettes dont 1 à 6 boutons, le tout 2500 Frs. Tel au 45 69 42 71.

Département 94
Vends MD switchée + 3 pads + 5 jeux + adaptateur + 32X + 2 jeux : 1500 Frs. Tel au 48 72 40 76 à partir de 19 h à Nicolas.

Département 94
Vends Game Gear + 10 jeux + adaptateur secteur, en tbe : 1000 Frs. Tel au 45 98 78 11.

Département 95
Vends MCD2 + 4 jeux (Sonic CD, Microcosm, Road Avenger, Thunder Hawk) : 800 Frs. Tel au 30 73 45 36.

Département 95
Vends MD + 9 jeux : 1100 Frs (Street of Rage, Sonic 2...). Tel au 39 97 31 12.

Divers

Achat

Département 34
Achète Jaguar + Alien vs Predator + 2 manettes, faire offre à Gaudinot Laurent 4 Rue Monoikos 34970 Latte ou au 67 22 17 12 de 19 à 21 h.

Contact

Département 24
Echange cartes DBZ Hero Collection 1, 2, 3, 4, Trading Card, Rami-Card, Shitajiki. Liste à Pascal Enconnière Chabensou 24130 Le Fleix.

Vente

Département 2
Vends Jaguar 60 Hz + 2 manettes + Aliens, tbe, peu servie 1 an : 1200 Frs. Tel au 23 73 05 13.

Département 3
Vends Jaguar + 4 jeux (Alien vs Predator, Tempest...) : 1200 Frs. Tel à Jean-Michel au Tel : 70 45 59 64.

Département 3
Vends jeux 3DO + accessoires entre 200 et 250 Frs. Tel de 12 à 13 h au 70 64 73 32. Tomczat 3 Rue St Simon 03100 Montluçon.

Département 13
Vends 3DO + 3 jeux + une démo + 1 pad : 850 Frs. Tel au 91 74 73 21 à Manuel.

Département 21
Vends Jaguar US + 3 jeux (Alien + Kasumi, Cybermorph) + 2 manettes : 1000 Frs. Tel entre 19 et 20 h au 80 56 15 72 à Vincent.

Département 57
Vends 3DO FZ-10 + Night Trap, Road Rash : 1800 Frs. Tel à Hervé au 87 86 30 44.

Département 69
Vends jeux 3DO : Fifa 150 Frs, Gex 160 Frs, SWC 160 Frs ou échange avec Policenauts... achète Playstation VF sur Lyon. Tel au 72 00 07 11.

Département 69
Vends Jaguar + 3 jeux : 1500 Frs. Tel au 78 83 37 86.

Département 75
Vends 3DO Fz10 + 3 jeux + 1 manette : 2000 Frs. Tel au 40 35 73 66 à Patrice après 19 h.

Département 75
Vends CDI 450 + carte vidéo + 2 manettes, 15 jeux, valeur 11000 Frs, vendu 4500 Frs. Tel à Jean-Marc au 40 26 08 84.

Département 75
Vends nbx OAV et manga vidéo, news à prix sympas. Tel à Edward au 45 88 94 21 entre 18 et 19 h.

Département 75
Vends 3DO + 8 jeux (tous des hits) + 2 pads infrarouge + livre 3DO : 2000 Frs. Tel à Guillaume au 47 07 03 48 après 18 h.

Département 85
Vends Jaguar + 2 pads + Dragon, Alien, Cybermorph ou échange contre 3DO + 1 jeu ou le tout pour 1500 Frs. Tel au 51 20 11 14 à Stéphane.

Département 91
Vends Jaguar + Alien VX Predator + Iron Soldier + Crescent Galaxy + Tempest 2000 + Cybermorph, jeux avec boite et doc : 2100 Frs. Tel au 60 77 69 64 à Sidney.

Département 91
Vends 3DO + 2 pads + 6 jeux, 2400/2800 Frs à débattre. Tel à Manu après 19 h au 64 46 67 84.

Département 92
Vends LD et cassettes de SFII, Arcadia, Gunbuster 1 à 6, Yohko 1 à 6, Pompoko, AMG 1 à 5, DBZ Broly, Bojack, Jubei Ninja, Gunm, Captain Tsubasa... Tel à Bruno au 47 73 65 14.

Département 92
Vends Jaguar + 2 jeux, état neuf : 890 Frs, achète jeux Playstation français. Tel à Christophe au 46 45 15 58.

Département 93
Vends manga VF Orion 1, 2, Appleseed 1, 2, Girl Aies 1 à 15, Freeman 1 : 350 Frs, vends aussi plus de 60 OAV original en VF à moitié prix. Tel au 43 08 29 64.

Département 99
Vends, échange, achète : goodies, carte DB, DBZ et US, recherche anciens n° de Wrapped in Plastick, Mad Movies & Animeland. Tel à Bruxelles au 19 32 2 735 66 88.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

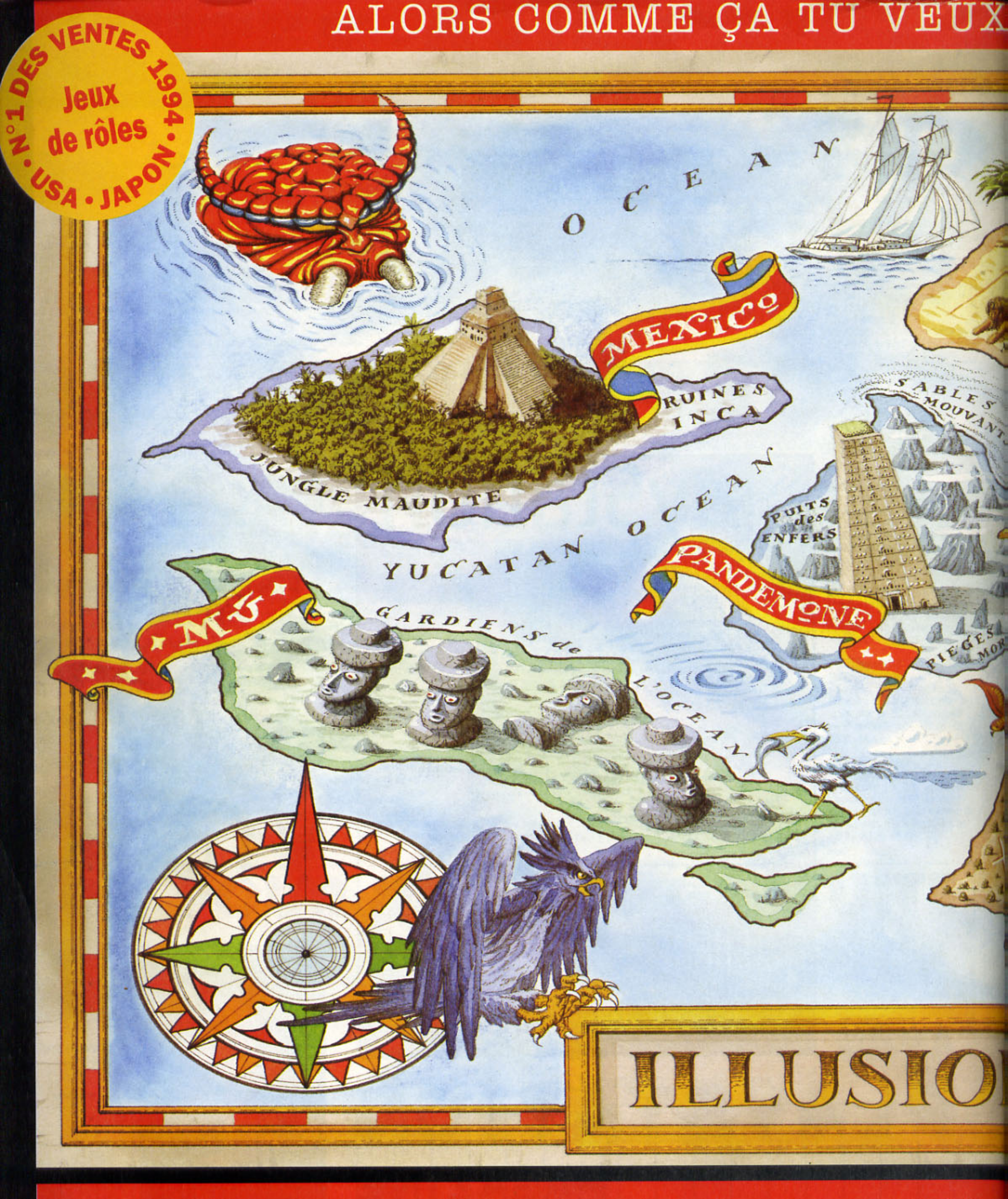
Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

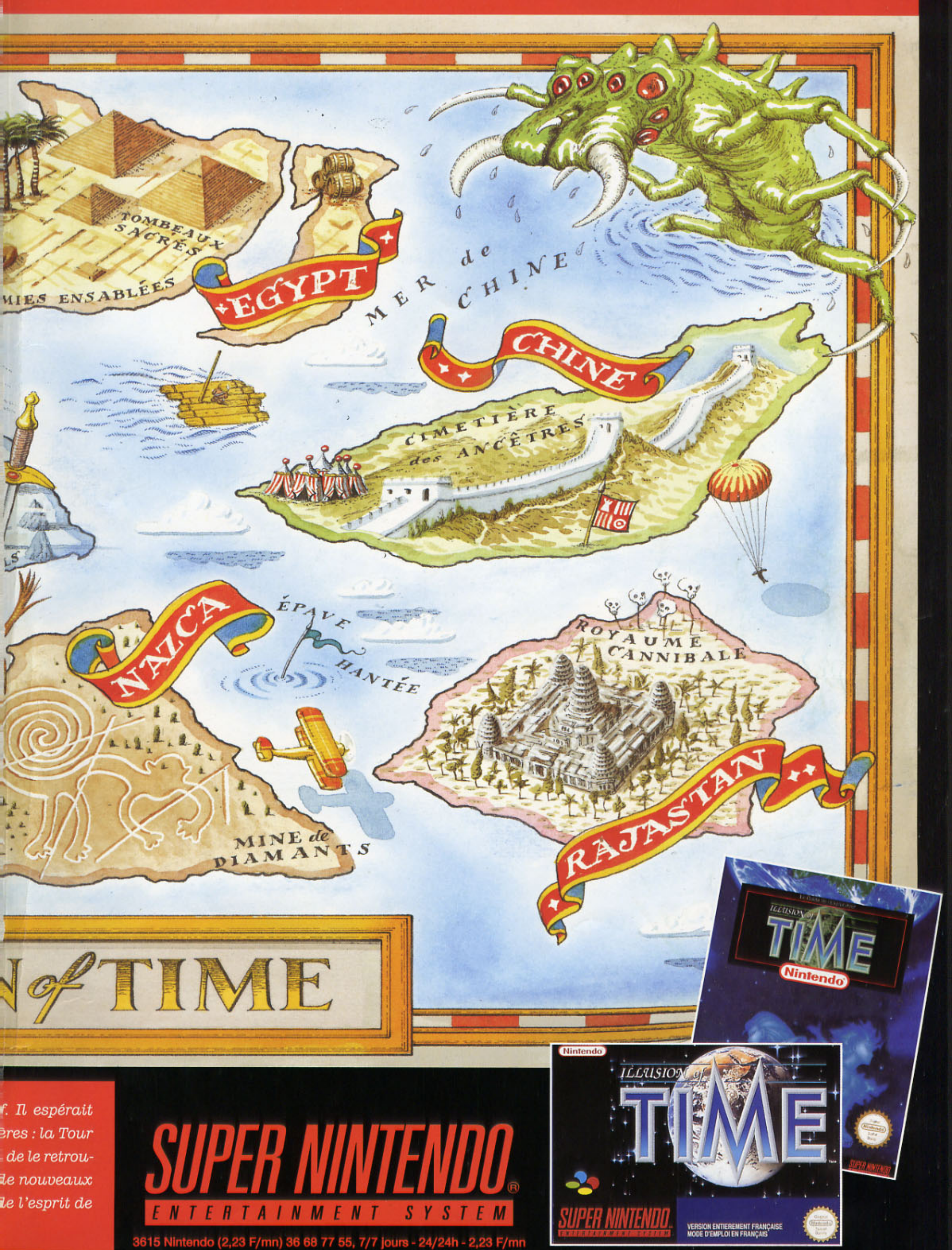
N°49

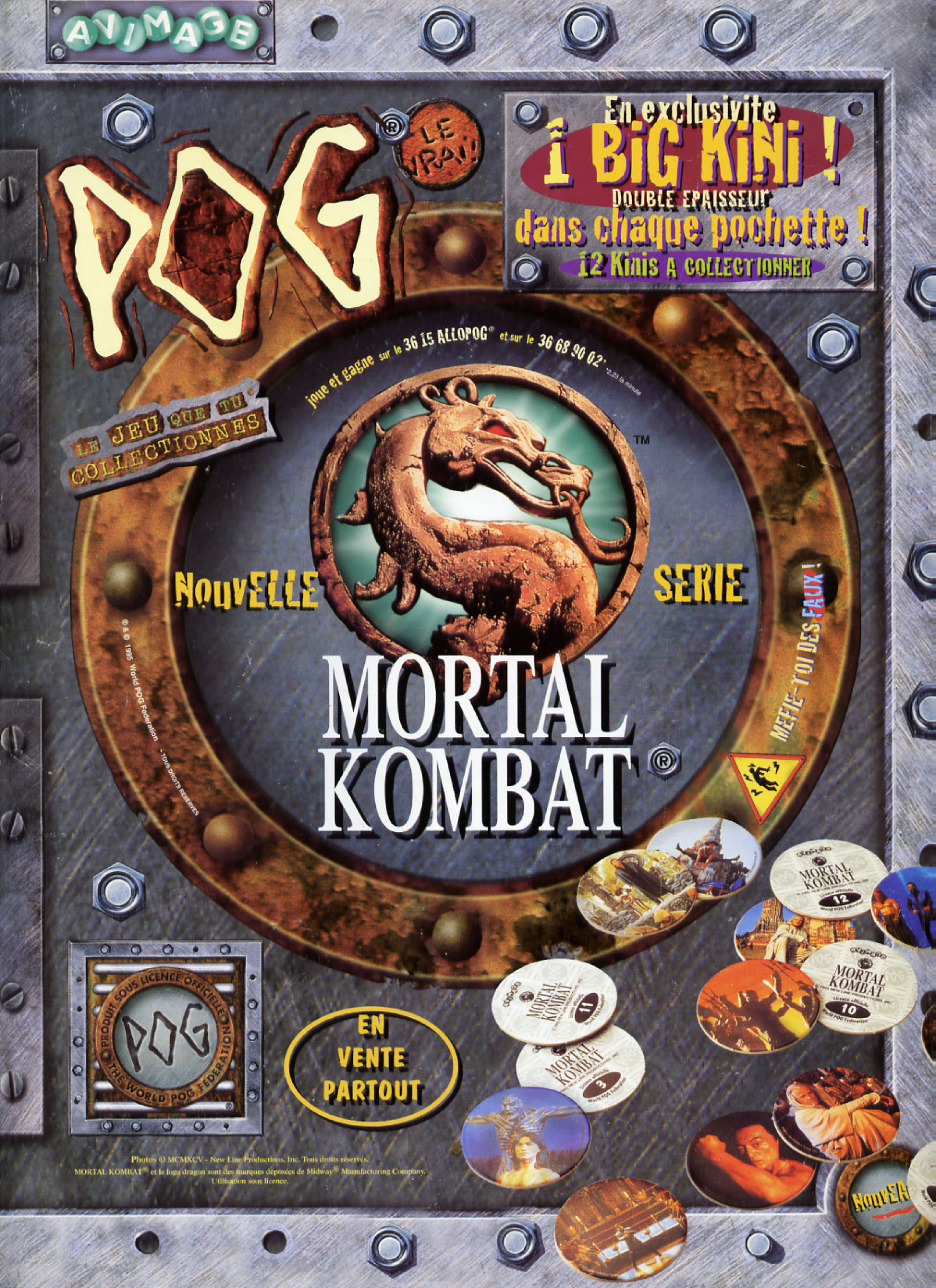
JOYPAD - PA - 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencont amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la ma Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

JOUER LES AVENTURIERS?




AVIMAGE
POG® LE VRAI!
En exclusivite
1 BIG KINI !
DOUBLE EPAISSEUR
dans chaque pochette !
12 Kinis A COLLECTIONNER
joue et gagne sur le 36 15 ALLOPOG® et sur le 36 68 90 02* *2,23 la minute
LE JEU QUE TU COLLECTIONNES®
NOUVELLE SERIE
MORTAL KOMBAT®
MEFIE-TOI DES FAUX !
© & ® 1995 World POG Federation - TOUS DROITS RÉSERVÉS
PRODUIT SOUS LICENCE OFFICIELLE THE WORLD POG FEDERATION
POG
EN VENTE PARTOUT
Photos © MCMXCV - New Line Productions, Inc. Tous droits réservés.
MORTAL KOMBAT® et le logo dragon sont des marques déposées de Midway® Manufacturing Company.
Utilisation sous licence.